平成6年5月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第10号通巻第114号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

15. May. 1994 No.114

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

熱血宣言！月2回刊!! スクープ満載第1号!!

1994
5.15
毎月15日・30日発行
500yen



テレカ全員プレゼント！
基板が当たる・オリジナルTシャツが当たる
800名 大々プレゼント!!

ウルトラゲーム大攻略!!
雷電Ⅱ
電神魔傀/フライングパワーディスク
スラムタンク/バツグン/ネビュラスレイ
ファイターズヒストリーダイナマイト
バーチャファイター/DAYTONA USA
ティンクルピット

NEW GAME PATROL
スーパーリアル麻雀PV/ツインイーグルⅡ
ゴルフィンググレイツ2/ライトブリンガー
おてんきパラダイス

めざせハイスコア・
スペシャル

たたみかけるぜ
新作ラッシュ!!

スーパーストリートファイターⅡX
極上パロディウス
ワールドヒーローズ2JET
ダンジョンズ&ドラゴンズ
龍虎の拳2　レイフォース

新連載
2連発！

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳
コミック
第11回

国府田マリ子の
GAME MUSIEM
ゲーム虎の穴



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
西暦2183年ホッケーは極限を超えた。
GOAL
人気のエアホッケーが必殺技を満載してビデオゲームになった。
SLAP SHOT
スラップ★ショット
PLAYER SELECT
BILLY
REIKA
TIME 20
POWER
DEFENSE
SPEED
U.S.A
VS
JAPAN
U. S. A.
JAPAN
BRAZIL
CHINA
GERMANY
ENGLAND
ビリー
BILLY
残像を残しながらキラキラ光るパック。
レイカ
REIKA
パックが炎の鳥になる不死鳥弾。
ドラーデ
DORADE
パックが左右に分裂。片方はダミー。
ロン
LUNG
オーラ状の龍が高速移動する龍神弾。
ブッフバルト
BUCHWALD
パックの軌跡に爆発が起こる。
スチュアート
STUART
パックが7つに分裂、本物は青のみ。
特殊装備を身につけ、フィールドを駆け巡る1対1のデンジャラス&エキサイティングなスポーツ、ソニックホッケーが始まった。各国から選りすぐられた6人の精鋭の中から好みのキャラを選んで熱き闘いに挑め。
2人対戦プレイ・途中参加も可能だ。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808
LICENSED BY EAST TECHNOLOGY CO.,LTD. ©TAITO CORP. 1994 ALL RIGHTS RESERVED

スーパーストリートファイターII エックス

SUPER STREET FIGHTER II X

Grand Master Challenge

担当：FRS-N,O
©カプコン

スーパーコンボ実戦活用テクニック集

今回は各キャラ別にスーパーゲージのためやすい戦法や、スーパーコンボの使いにくいキャラの有効な使用法などを徹底解析!!

▼スーパーゲージの ▼たまり方

スーパーコンボのゲージ(以後スーパーゲージと略）は、全48ドットある。これは全キャラ共通で同じである。

エックスでのスーパーゲージはプレイヤーキャラクターが次の行動をとったときに増えていく。

○**相手に通常技を当てるかガードさせたとき**

○**必殺技を出す**

ここで通常技は技の空振りではたまらない、必殺技の場合は「出す」だけでいい、ということを頭に入れてほしい。

●通常技でのため

●通常技威力別ゲージの増え方（MAX＝48ドット）

	小攻撃	中攻撃	大攻撃
ヒット時	2ドット	4ドット	5ドット
ガード時	1ドット	3ドット	4ドット

※この表はキックボタンで計測したものです。

これについては、キャラ別に変化はなく、16キャラ共通のため方。技は必ず相手がガードするかヒットしなければならない。

さらにガードした場合とヒットした場合でもたまり具合が違う。ヒットしたら2ドット、ガードされても1ドットはゲージが増える。これによって、通常技からキャンセルをかけて必殺技につなげば、連続技にならなくても一連の攻めのコンビネーション（連携技）が重要な意味を持ってくる。技どうしを流れるように連携させていけば、スーパーゲージもそれだけ早くたまることになるわけだ。



威力別に、ヒットさせた場合とガードさせた場合とで数値の違う通常技。

●必殺技でのため



威力に無関係で、技を出すだけで一定の数値分増える必殺技。

こちらは通常技と違い、出すだけでたまる。ガード、ヒット、はずれ、どれでもOKで技が出さえすればいい。これは各キャラ、各必殺技によって大きく違う。

例えば、連射の効くコマンド飛び道具なら、波動拳の2、少し時間のかかるため系飛び道具でもソニックブームの7とか気功拳の5、とちょっと少なめ。

体ごと突進していく技はスーパー頭突きの9、スカイハイクローの8とやや高め。

一番増えるのは地上系の必殺技の投げで、大銀杏投げの12、スクリューやメキシカンタイフーンの20など、リスクのともなう、決めにくい技や技術のいる技ほどいい数字がついている。

同じ必殺技でも、イズナの0というものまである。ヒョーヒョー投げまくってる、お子様バルログではゲージは全然たまらないぞ。

▼効果的に素早く、▼かつ能率的にためよう

キャラ別のところを見てもらえばわかるが、必殺技の場合、技ごとにたまり具合にバラツキがある。

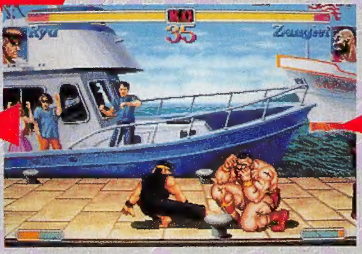
全48ドットということを計算にいれ、通常技を含めたコンビネーションを考えて、どういう風に技どうしを連携させてキャンセルからどの必殺技につなげばいいか、ということにウェイトを置いて闘うと、無駄なく能率的にスーパーゲージを溜めることができるだろう。

1回ガードさせたら、コンビネーションを多段ガードさせてゲージアップを狙おう。

次のページから、各キャラ別にスーパーゲージのためを考慮した戦法例と、ためたスーパーコンボを効果的に使う方法を紹介しているので君の闘い方の参考にしてほしい。











当たっておくれよ真空波動
リュウ

昇龍７発分でスーパーコンボだ。ゲージをムダにしないで撃て！

担当：K−TAN

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

スパコンチャージ発動!!

スパコンはスーパーコンボの略ね。

真空波動拳を撃つには下のゲージを満タンにしなければならないわけだが、ここでどの技が一番たまりやすいか見ておこう。

必殺技なら昇龍拳、通常技なら小より大の技のほうがより多くたまる。これは実際にプレイしてゲージを見ていれば一目瞭然だね。だけど技がスカるとどちらもスキが大きいのが弱点だ。

では有効なため方を紹介しよう。

流麗　跳び込み返し

昇龍拳を7回撃てばゲージは満タンになるわけだが、ためるだけに撃つのではあまりにも芸がなさすぎる。

そこでひと工夫して、相手の跳び込みをくぐりぬけ、着地する前に立ちアッパーを出し、キャンセルで昇龍を出す。



フッ…意味はあるのさ。

そこから前進パンチで追いかけて中・大足払いを重ねてキャンセルで波動拳を撃つ。

前進パンチは足払いをスカさないためでもあるが、反応の速すぎる相手だと返されるときがあるので気をつけてね。



待ちやがれっ!!



これって結構たまるほうだと思うぞ。

チャージ完了発射オーライ!!

ゲージがたまっても当たらなければ意味がない。

ここでヒットしやすい方法を伝授しよう。

●跳び込んで放て!!

やってみてわかったと思うが、キャンセルで真空波動はほとんど出ない。

そこでジャンプ大・中パンチから着地で出してみよう。感覚としてはジャンプ大パンチ着地昇龍の二段と思えばいいが、近すぎると貫通してしまうので、しゃがみ小パンチから出すのもいい。



つながらないのが残念。

●リュウ　必殺技別ゲージ増加数値	
昇龍拳	7ドット
波動拳（ファイヤー）	2ドット
竜巻旋風脚（空中）	6ドット

裂破の後には投げもある
ケン

うまくためれば１ラウンド中に２回出すのも夢ではない昇龍裂破。これを読めばキミも一流のレッパマンだ。

担当：ぴぐ

昇龍裂破	↓↘→↓↘＋Ⓟ

前号でも述べたように、裂破は昇龍拳でためるのが最も効率的だ。では、具体的にどんなときに昇龍拳を出せばいいのかを考えてみよう。

まずは相手を昇龍拳や大足払いなどで転ばしたとき。この場合は、なんの躊躇もなく踊っていればよい。2回は小昇龍を出す余裕がある。

また、波動拳を撃ったときに、相手が垂直ジャンプで避けるようなら、その間に昇龍拳を出すのも効果的。もちろん跳び込んで来たなら、昇龍拳で撃墜してやろう。



相手が波動拳を避けてる間に、急いでためる。

足技も使うといいっスよ

さて次は足技をうまく使ってみよう。

一番安全なのが、逃げ空中竜巻。やはり攻撃されにくいというのが魅力。垂直ジャンプ竜巻でも代用できる。

新技3種の中で使えるのが鎌払い蹴り(→↘→＋Ⓚ)。コマンドが簡単なこと、前に移動する技なので間合いをつめるのに役立つことなどを考えると、普段の攻撃パターンの中にぜひとも加えておきたい技だ。

意外と使えるのが大キック。立ち大キックはリーチがかなり長いので、地上戦の攻防では牽制の意味も含めてどんどん使っていこう。大足払いでも、ガードされても構わないという心づもりで出していこう。ガードされてもゲージは増えるし、当たって倒れてくれれば儲けものだ。



リーチのある立ち大キック。遠間の対空にもなる。

ケン　必殺技別ゲージ増加数値	
波動拳	2ドット
昇龍拳	8ドット
竜巻旋風脚	6ドット
鎌払い蹴り	6ドット
鉈落とし蹴り	6ドット
大外回し蹴り	6ドット

あきらめるなぜいたく投げがある

いざゲージが満タンになり、苦心の末に昇龍裂破を出したはいいが、不幸にもガードされてしまった。そんなときに最後の光明となるのがぜいたく投げだ。

昇龍裂破に限ったことではないが、スーパーコンボは技を出した後のスキがほとんどない。そのため、2回目の昇龍拳が終わって落ちてくるときに、レバー左右＋中 or 大パンチ（キック）を連打すると運が良ければ相手を投げてくれる。これがぜいたく投げ。

昇龍裂破は、ガードしている相手を突き抜けて、相手の後ろにまわることが多く、そのときには、ぜいたく投げが決まりやすいということを併せて覚えておけば、昇龍裂破は強力無比なスーパーコンボとなるだろう。



後ろにまわった。ぜいたく投げのチャンス。

有無を言わさずコロす!!
E.本田

圧倒的な攻撃力を武器に、押し寄せてくる本田の恐ろしさを思い知らせてやろう。　担当：ぴぐ

鬼無双	←ため→←→+Ⓟ

こうしてためる 豪快!!鬼無双

本田は意識してためようとせずとも、ガンガン攻めていれば、いつの間にかゲージが満タンになっている。ここでは、通常の攻め方と絡めて考えてみよう。

本田は跳び込みの攻撃（特に大キック）とレバー入れ大キック（通称おかまキック）が、相変わらず判定・威力の面での強さを見せている。

地上戦では、おかまキックをメインとし、近付かれたら小・中の張り手で追っ払う、という戦法が今までと同じように使える。それに加えて、エックスでは百裂張り手の実用性がアップした。中・大の百裂は瞬時に前に移動するので、少し離れたところから虚をついて出せば、百裂を見てから反応されて攻撃を受けるなんてことはほとんどない。

跳び込んでいくときには、出っぱなしの尻や腹、リーチの長い大キックが使える。もちろん跳んだ瞬間からレバーをガード方向斜め下に入れて、頭突きと百貫のためをつくっておく。

跳び込んだ後に、相手がなにかしようとしたら頭突きを合わせ、しゃがんでガードしているようなら百貫で頭上を襲う。百貫を使うときには、大中小で距離を調整してガードの方向を惑わすといいだろう。

スクリューやメキシカンタイフーンほど、威力や間合いがあるわけではないが、大銀杏投げもそれらと同じような使い方ができる。なにかの技を当ててから吸ったり、技をくらうかガードした状態から吸ったりしよう。


この位置から。


一気に突進。進化型百裂張り手。


これくらいが大銀杏投げの間合い。

いざ使おう 超絶!!鬼無双

本田のスーパーコンボ鬼無双。母体となる技がスーパー頭突きなだけに、対空技として使える。しかも移動速度が速いので、千裂脚やソバットカーニバルのように、相手の不意をついて出すのも効果的だ。

ただ、当てるのが至難、対空なら小どすこいで十分、慣れるまでコマンドが難しいといった問題点も多少あるが、威力や決まったときの気分の良さはそれを補ってあまりある。心して狙うのだ。

攻める本田は美しい

このように豪快に攻める、攻め本田はゲージがたまるのも速い。これに対し、じーっとしゃがんで、小や中の張り手、四股蹴りばかり出し、思い出したようにスーパー頭突きを使う待ち本田では、さしてゲージも増えず、スーパーコンボを使う機会も減るのでエックスの面白さが半減してしまう。

さぁ、これを機にキミも攻め本田に転向して、本田の王国を作ろうではないか。

E・本田　必殺技別ゲージ増加数値	
百裂張り手	6ドット
スーパー頭突き	9ドット
スーパー百貫落とし	9ドット
大銀杏投げ	12ドット

サウザンドバーストで華麗に決めろ!
春麗

使いやすい千裂脚、いつでも出せるようにしておこう。　担当：GED

千裂脚(サウザンドバースト)	←ため→←→+Ⓚ

まずは、春麗のスーパーコンボゲージのため方だ。

ゲージは、中キックを当てた時でも、百裂キックや気功拳を出した時と同じくらいたまるので、無理に必殺技を出そうとせずに、今まで通りに通常技メインで攻めていってもOKだぞ。

今回は、キャンセルできる技が大幅に増えたので、それを利用して必殺技を組み込んでいくのもいいだろう。使いやすいものとして、中キックをキャンセルして百裂キックや気功拳など挙げられる。

ただ、百裂キックを使う時に注意してほしいのは、いくら出しっぱなしにしていても、ゲージがたまるのは、出した瞬間の一回だけということ。いくらガリガリ削っても、ゲージは一回分しか増えないぞ。


グランドシェイプをガードしたら、千裂脚のチャンス！

千裂脚は引きつけて出す

さて、ゲージがたまったらスーパーコンボである千裂脚(サウザンドバースト)を、いかにして相手にたたき込むか、である。

先月号で紹介した、「相手が跳び込んできた時」や「飛び道具を撃たれた時」などがあるのだが、2つともなかなか難しい。

跳びこまれた時に使う場合、早く出し過ぎて、突進するモーションの時に出る、小キックに当てて相手を弾き飛ばしてしまうと、その後の技が当たらなくなってしまうので、着地間際を狙って出すようにしよう。

飛び道具を撃たれた場合は、ギリギリまで引きつけてから出さないと、飛び道具に当たってしまうし、遠く離れた所からだと、せっかく飛び道具を抜けても技が届かないのだ。

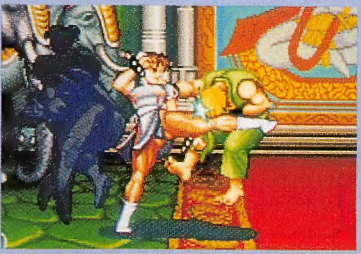
だが、起き上がりに波動拳を重ねられた場合や、足払い波動拳などにきた場合に千裂脚で逆襲できるので、スピニングバードで抜けるしかなかった前作までに比べれば、遙かに良くなったと言える。

小技など、スキの少ない技をだしている相手に対して千裂脚を使っても、一瞬画面が止まった時に千裂脚に気付き、かわしてしまうので、当てるのは難しいだろう。ガードの上から削るのならそれでもいいが、どうせ使うなら、相手が必殺技や、大で攻撃した時などのスキに使っていこう。

その他の使い方としては、通常技をキャンセルして使うのが有効だが、タイミングがシビアなのでスピニングバードになりやすいが、使いこなすことができれば間違いなく強力な武器となるだろう。

中パンチや中キックからキャンセルをかけていくのがメインになると思うが、実戦で使えるかどうかは、君の腕しだいだろう。特訓あるのみだ。

やはり、フィニッシュはサウザンドバーストで派手に勝ちたいしね。


早過ぎると空中で弾き飛ばしてしまい、コンボにならない。

春麗　必殺技別ゲージ増加数値	
百裂脚	4ドット
気功拳	5ドット
天昇脚	8ドット
スピニングバードキック	8ドット



クルッピタ シュイーン！
ブランカ

ためやすく出しやすいがそれからが問題だ。

担当：珈琲BREAK！

グランドシェイプローリング	←ため→←→+Ⓟ

苦労もなけりゃ…

ブランカは非常にスーパーコンボゲージをためやすいキャラだ。1ラウンドに何回もグランドシェイプローリングを出して削りまくることも可能なのだ。さらにボタンを押してタイミングをずらすこともできる。こう書くとかなり使えそうなのだが、問題は出したあとのスキだ。当たれば問題ないが、ガードされると数倍のダメージが返ってくることになる。



7秒!!ためスピードは負けない。

ためながらためる!?

コンボための主役は新技かる～いステップ（レバー左右どちらか+キック全部押し）だ。画面端でピョンピョンやっているだけでゲージはたまっていく。さらに前移動ならバーチカル、後移動ならバーチカル＆ノーマル＆バックステップをためることができる。ローリング系は、かる～いステップよりゲージのたまる量が多いが危険だ。電撃でゲージためもナンセンス、それなら通常技をガードさせたほうがましだ。しかし通常技をガードさせる間合いなら基本的にブランカのチャンス間合いなのでゲージためなど考えている暇はない。というわけでやはりゲージためならかる～いステップで決まりでしょう。

どう使おう？

さてと、かる～いステップ10回でめでたくゲージもたまり、さてどう使うかだがこれが結構難しい。いきなり出しても一回ポンとはね上がるのでその間にガードされてしまう。ボタン押しでタイミングをずらせるとはいっても、出が遅いのであまり効果はない。飛び道具抜けにも使えるが、ポンとはね上がる時に飛び道具をくらってしまう。

じゃあどう使うか？　まずは対空として、特に滞空時間の長い敵に対して有効だ。ボタン押しで着地ぎわに重ねよう。あとは削りとしてであろう。パァーッと使ってせこせこためる。スーパーコンボ出して遊ぶのもそれなりに面白い。実はこれもバカにできないのだ。とどめの時がそうで、相手はガードできないので対応をミスってくれやすい。コンボボーナスいただきって感じでいいんじゃないかな。まあその時のために序盤でためて温存、というのもOKだ。



削ったんだけど…ヤバイ!!



泣くしかない。ゲージの減りの差に注目！

ブランカ　必殺技別ゲージ増加数値

エレクトリックサンダー	5ドット
かる～いステップ	5ドット
ローリングアタック	7ドット
バーチカルローリング	7ドット
バックステップローリング	7ドット

決まれば勝ったも同然なのだが…
ザンギエフ

全国のザンギ使いのみなさん、やりがいのある技をお届けします。

担当：いなりん

ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+Ⓟ

その昔、レバーを1回転させて技を出すということがどれほど難しかったかを、キミは覚えているだろうか？

そして今、カプコンから新たな挑戦状がたたきつけられた。なんと、レバー2回転というコマンドである。この技を生かすも殺すもアナタ次第。それではいってみましょう。



この技を会得するため、新たな修行の日々が始まる。

ゲージの有効なためかた

まず必殺技別の表を見てもらいたい。ここで気付いてほしいのが、**"技が当たらずに一番ゲージをためることができるのはバニシングフラットである"**ということである。しかもバニシングフラットというのが、これがナカナカ使える技なのでまさに一石二鳥といったところである。

ここではより有効にゲージをためるということで進めていくが、例えば遠間で飛び道具を撃たれたときはダブルラリアットよりバニシングフラットを使ったり、スクリューをかけたあと間合いを詰めるのにフライングパワーボムで走っていくよりバニシングフラットで近づくほうがよいということである。



おっきな手、これで1セット!!



スクリューをかけたあとは…、

それではいろいろな狙いどころ

とにかく間合いがせまいこの技、実は密着から大足払いをガードさせた間合いでは入らない。T・ホークのダブルタイフーンよりも間合いがせまいのである。よって狙える場面というのが、おのずと限られてくる。

●空ジャンプからかける

これが一番やりやすいとは思うのだが、相手もただ待っていてくれるわけではない。ピヨらせたときや、奇襲的に狙っていくしかない。

●バニシングフラットからかける

これはバニシングフラットを相手に当てずにすかしたり、飛び道具を消したあとなどに狙うもの。ただ、バニシングフラットは技のあと多少スキがあるので、相手に完全対応されてしまうとチトつらい？

●技を当ててからかける

普通のスクリューのように、小技をガードさせてる間にコマンドを入力してかける。慣れるまでかなりツライが、立ち小キック・小足払い・中足払い・ジャンプ小キックなどをガードさせてから狙おう。



この間合い、ザンギは光らずT・ホークは光る。

ザンギエフ　必殺技別ゲージ増加数値

必殺投げ失敗	5ドット
ダブルラリアット	6ドット
バニシングフラット（新技）	7ドット
フライングパワーボム	12ドット
スクリューパイルドライバー	20ドット
アトミックスープレックス	24ドット

ジャンプ小キックになっても安心(多少)
ガイル

ためやすさ、使いやすさともにピカーのダブルサマーソルト。爽快に決めて一発逆転を狙え！ 担当：C・LAN

ダブルサマーソルトキック	↙ため↘↙↗+Ⓚ

勝手にバシバシたまるんです

ガイルは多分、スーパーコンボが一番たまりやすいキャラクターだろう。サマーソルトはともかく、ソニックブームを主体にカツカツ技を当てることが多いためだ。しかもソニックブームのゲージ上昇値が7ポイントで、実に波動拳の3倍以上。相手がほとんどダメージを受けていないのにためが完了してしまう、なんてこともよくある光景だ。

よほどの待ちでもない限り、ダブルサマーソルトを撃てる状況はすぐにやってくることだろう。

長めの無敵時間を利用せよ!

ダブルサマーソルトを使うのは、サマーソルトに近い感覚でよい。それに加え、サマーソルトよりも無敵時間が長いため、波動拳などと相打ちになってしまうこともない。


飛び道具抜けも簡単。ずいぶん強くなったもんよのう（前バージョンと比べて）。

対空技としてももちろん使えるが、コマンドの関係上、出るのが遅くてガードされてしまう可能性が高いので、入力は早め早めを心掛けること。

起き上がりや着地で出すのも有効だ。スーパーコンボも必殺技扱いされているため、当然ながらリバーサルで出すことが可能なのだ。密着状態なら最高6ヒットコンボになるぞ。

秘技・トリプルサマー

秘技というほどのものでもないが、ダブルサマーの最中でもためは受けつけているので、ダブルサマーのあとにすぐサマーソルトを出すことができるのだ。ダブルサマーをガードされた後の反撃防止に使える。素早く反応されると反撃されてしまうが、相手の反応が少し遅れたり、また2回目のサマーを立ちガードされた場合など、このトリプルサマーを狙う価値は十分にある。


ガードされてしまっても…、


すぐにサマーソルトを出せる。まぁくらうときゃくらうけど。

失敗しても比較的安心なのさ

ダブルサマーソルトのコマンド入力に失敗すると、
①ただのサマーソルト
②跳び込み小キック
の、2つが出てしまうことが非常に多くなる。ここでは、②の場合に絞って考えてみよう。これが出てしまう理由は、ボタンを押すのが遅いためなのだが、実はこの小キック、意外に強いのである。

下方向への判定が強く、めくり気味にヒットすることが多い。そこで相手がくらい投げを試みても、打点が高すぎて投げにならないのである。ガイル側はしゃがみジャブなどを連打していれば相手の中、大攻撃のスキにペチペチ当たるのだ。突然の奇襲として驚くほどの効果を発揮することがあるぞ（出すはずのない状況で出すわけだからね）。

このように、とりたてて欠点もなく、なおかつたまりやすいというダブルサマー。コマンドが少し難しいけど、失敗しても大きなリスクはない。バンバン使うしかー!

ガイル　必殺技別ゲージ増加量

ソニックブーム	7ドット
サマーソルトキック	8ドット

まさに切り札的存在
ダルシム

ヨガインフェルノを使いこなし、相手を炎で焼きつくそう。 担当：かっちん

ヨガインフェルノ	←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ

まずはスーパーゲージを満タンにしなくては、ヨガインフェルノを出すことはできない(当たり前か)。よって有効なため方を考えてみよう。

まずためよう どの方法が有効か?

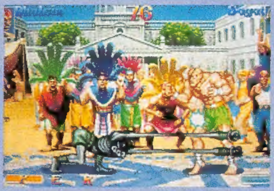
確かに最少の労力、時間で満タンにするのなら、ヨガブラスト連発でいいということになる。(すぐ消える)

しかしこれは、あくまで目安であって、そのくらいでたまるんだと、頭の片隅にでも置いといてくれるだけでよい。

特に中間間合いなどで、こう着状態になったときは、跳び込んで来るか?と先読みでヨガブラストを出すなどしてさりげなくためるのもいい方法だろう。

普通に闘いながらためるという点では、やはりダルシムペースで闘うのが手っ取り早く、自分のペースで闘えば闘うほど楽にためられる。

返し技である逃げ大パンチ・キック、立ち大・中キックはスーパーゲージを大きく上昇させる。


うっしゃあ!!たまったぜ。

当然これには、ヨガファイヤーもからんでくるわけで、ゲージは上がって行く。つまりダルシムペースで闘うということが、スーパーコンボへの近道である。

たまに意表をついて、ドリルキック連打なんていうのもいいかもしれない。ドリル攻撃も、大攻撃には変わりないのでたまりやすい。でも、ほどほどにね。

いくぞ実戦編!! どうやって使う!? それはいつか!?

さあ、めでたくスーパーゲージもたまったところで、次は使い方だ。

ヨガインフェルノの出かかりが無敵だということは、すでに前回で紹介済みだ。

しかし、跳び込みを見てから返すとなるとちとツライ。ここは出し惜しみをして、いつでも出せる状態にしておくことを勧める。相手にプレッシャーをかけておくのだ。

もちろん読みに自信があれば、ドンドン使っていこう。

わざとバックジャンプをして誘ってみるのもいい。ファイヤーと見せかけておいて、着地後すぐにインフェルノを出す。素直な相手ならけっこう引っかかってくれるぞ。


とりあえず距離をとってヨガファイヤー。


と、見せかけて、本命のインフェルノだ。

他に足払い波動拳の足払い後や、投げ回避に有効。カウンターアタックといったところ。

自分の起き上がりに攻め込まれたときなども積極的に狙っていこう。特に、ちょっとでも遅いタイミングで跳ばれたときはチャンスだ。相手のミスを見逃さずに、冷静に対処しよう。

一見地味なスーパーコンボではあるが、うまく使えば絶大な威力を発揮する。全キャラの中でも屈指のスーパーコンボだ。

ダルシム　必殺技別ゲージ増加数値

ヨガファイヤー	3ドット
ヨガフレイム	8ドット
ヨガブラスト	7ドット
ヨガテレポート	7ドット



狙え5ヒットor空中ヒット
バイソン

全キャラ中、かなり使える部類に入るバイソンのスーパーコンボ。ヒットさせることを狙っていこう。
担当：F-GLD

クレイジーバッファロー	←ため→←→+ⓅorⓀ

バイソンのスーパーコンボ「クレイジーバッファロー」は元になる技が、ダッシュストレートなだけに全キャラ中屈指の使いやすさだ。その有効利用法を見ていこう。

まずは、ためろ

バイソンの場合、戦法によってゲージのため方にかなり個人差がでるだろう。例えば必殺技でガンガン攻めるプレイヤーなんかはかなり早くたまる。

一番ゲージが上がるのはターンパンチ。遠距離で攻めるのはもちろんだが、相手を転ばせたときにも一回ぐらい空振りしてみよう。

今回、ダッシュストレートはしゃがんだ敵に当たらないのであまり使えない。そんなわけで今回は、ダッシュグランドストレートをメインに、バッファローヘッドバットをからめて攻めよう。

〃攻める＝ゲージがたまる〃となるのでできるだけ攻めていこう。



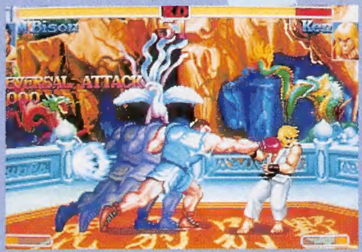
遠くで横ためしながら、小ヘッドバットを出すのも効果的だ。

スキに当てるか、空中に当てるか

ゲージがフルになったら、あとはチャンスを待とう。バイソンの場合、ガードさせるよりも当てていくことを狙っていこう。

クレイジーバッファローは出はじめに無敵時間が存在するのだ。これを利用して、狙うポイントは、相手の技のスキ、そして相手が空中にいるときの2つ。

相手の技のスキで一番狙いやすいのは飛び道具の必殺技だろう。読みの要素もあるが、コツとしては「相手が出すな」と思った瞬間、コマンドを入れ始め、読みが当たったらすかさずボタンを入れるのがいいだろう。リュウ・ケンを相手にしたときなどは、足払い波動拳にもヒットさせることができるぞ。



距離が近いとガード→ガードになってしまうが、それ以外は確実に5ヒットを決められるぞ。



ほ〜ら天高く昇れ〜。

そして、相手が跳び込んで来たときにもチャンスはある。空中ではガードができないので確実にヒットさせることができる。ただし空中で当てると上に昇っていくので、5発全部当てるのはほぼムリ。でも一発でも多く当てることを目指すなら、上に昇った場合キックボタンを押してアッパーにしよう。アッパーは横のリーチがないぶん上方に強いのだ。これで一発ぐらいは多く当てられるだろう。

クレイジーバッファローは5発ガードよりも一発のヒットのほうがダメージが大きい。できるだけ当てていこう。

バイソン　必殺技別ゲージ増加数値	
ダッシュストレート	6ドット
ダッシュアッパー	5ドット
グランドストレート	6ドット
グランドアッパー	5ドット
ターンパンチ	7ドット
バッファローヘッドバット	5ドット

決めにくいローリングイズナはこう使え!!
バルログ

3種類の壁向かいジャンプでフェイントをかませ!!
担当：FRS-N.O

ローリングイズナドロップ	↙ため+↘↙↗+Ⓚでジャンプ 一定間合いでレバー+Ⓟで投げ

バルログはリーチ面において、他キャラをリードしている。エックスでは、スーパーコンボのためは通常技を当てたり、ガードさせたりしてもたまるから、ジャンプ大爪↓しゃがみ中足払い↓しゃがみ中爪（or立ち小キック）キャンセルゴロ↓しゃがみ小爪キャンセル小ゴロ…と連携技メインでゲージをためよう。



通常技単体ならこの距離で中、大爪や立ち中キック、しゃがみ小、中爪をメインに当てていく。

フェイントで攻めろ!!ローリングイズナへのつなぎ方

スーパーコンボであるローリングイズナドロップは、壁向かいジャンプの形状がバルセロナとイズナ、スカイハイクローと全く同じであることを利用する。



ただのバルセロナフェイントでおどしをかける。

具体的には、スーパーゲージがたまったら、ため状態をつくる。そうしたら、自分の背中側に↓ため↑+Ⓚの壁向かいジャンプ→すぐ着地…でおどしをかける（以後「バルセロナフェイント」と略）。

こうしていると、相手はバルセロナフェイントを繰り返すバルログを空中で叩き落とそうするだろう。そういう相手にはスカイハイクローの小（高高度）で迎えうとう。



空中で落とそうとする相手ならばスカイハイクローが効く。

これでもう相手は、うかつにこちらに手が出せない。相手が萎縮したところで、今度は本当にスーパーコンボのコマンドを入力してローリングイズナを狙おう。

参考までに、スーパーコンボを入力して間合いや位置的にずれたところでパンチボタンを押してしまっても、ノーマルバルセロナが出て、スーパーゲージは消費しない。

つぎに、ローリングイズナの間合いについて。吸いこみ間合いは、イズナと同じくらいで、横方向に長い。相手の頭上や斜め上ではイマイチ吸いこみにくいようだ。逆にコマンドはちゃんと入れてるが、バルセロナになってしまうという人は、相手の横に行くまで引きつけてからレバー+Ⓟを押してみよう。



ローリングイズナの間合いはこんなに広い!!

普段はスーパーゲージがたまった後すぐ出すと、対戦相手にアッサリ落とされてしまうローリングイズナも、他のバルセロナジャンプでフェイントをかけることによって有効に使うことができることはこれでわかったと思う。3種のジャンプのコンビネーションで空中を制するのだ!!

バルログ　必殺技別ゲージ増加数値	
バックスラッシュ（バク転）	5ドット
ハーフバックスラッシュ（1回転）	5ドット
ローリングクリスタルフラッシュ	10ドット
バルセロナアタック	8ドット
イズナドロップ	0ドット
スカーレットテラー（新技）	10ドット
スカイハイクロー	8ドット

無敵を最大限に生かせ

サガット

タイガージェノサイド使うならやはり決め技に。

担当：Ace

タイガージェノサイド ⬇⬊➡⬇⬊＋Ⓟ

自然にたまるのを待て

サガットはスーパーコンボ「タイガージェノサイド」を乱発しなければならないほど困る、ということはないので、ムリをせず自然にたまるのを待とう。タイガーを撃ってアパカで撃墜していれば、トドメにジェノサイドで決めるコトは余裕。

一試合で2回も3回も出すことはナイと思っておこう。



普通にプレイしていてもこれだけたまる。

ジェノサイドは半無敵

タイガージェノサイドは、ニーの最中からアパカの出かかりまで無敵である。これを使わない手はナイ。



無敵をフルに活用しよう。



ためだからには有効に使いたい。

とりあえず、対空技として使う、といった方法が現在最も有力だ。ぎりぎり空中で当てることができるくらいに引きつけて出すとだいたい2～3HIT COMBOくらいにはなるだろう。

連続技として使うのもいい。跳び込みからそのまま出すだけでも強力だ。相手がピヨッているときなどは確実に出せるようになろう。

他の使い道としては、あと一撃で倒せそうなときに削りで使ったり、絶対的に有勢なときにただ出して見たりしてもいいだろう。

とにかくチャンスを待って



至近距離からなら5HIT COMBO。有効に使っていこう。



サガット　必殺技別ゲージ増加数値	
タイガーアッパーカット	7ドット
タイガーショット	3ドット
グランドタイガーショット	3ドット
タイガーニークラッシュ	6ドット

決め手は起き上がりナイトメアだ！

ベガ

もう待ちベガとはゼッタイに言わせない！

担当：松っちゃん

ニープレスナイトメア ⬅ため➡⬅➡＋Ⓚ

攻めベガでいけ!!

スーパーコンボゲージのため方で最も効率がいいのがダブルニープレス（以下、ダブルニー）。ダブルニー自体はゲージのたまりが多くない。しかし、ダブルニーからは立ち大、中キックやヘッドプレスなど非常に多彩なたたみかける攻撃をもっている。あとセコイため方が1つ。デビルリバースで逃げまくるのだ。これがけっこうたまるのでバカにはできない。でもベガは通常技のリーチが長くやられにくいのでムリに必殺技でためる必要はないだろう。

さて、スーパーコンボを使った連続技を考えていたのだが（しゃがみ中足払いナイトメア）いいのは全くなかった。スーパーコンボを含めて6～8段攻撃を考えていたのだがすべて失敗に終わりボツ。



デビルリバースでひたすらためまくる。

HOW TO ナイトメア

ではスーパーコンボの効率のいい使い方を2つ。

1つ目は、起き上がりナイトメア。相手の跳び込みをほぼ返せるぞ。しかし、相手との間合いが遠いとき出すと小キックなどで簡単に返されてしまったり、ジャンプでかわされてしまう。

2つ目が、先読みナイトメア。相手の飛び道具を先読みしてナイトメアを出す。

2つとも基本の使い方だが両方ともできないとつらいと思うのでベガ使いは要練習だ。

他に応用編？としてブランカのグランドシェイプローリングをガードした直後にナイトメアを出すと、4回ヒットするぞ。ザンギのダブルラリアットもダブルニーなら負けるのだがナイトメアならガシガシ4回ヒットできる。ダルシムのヨガファイヤーハメもザンギのスクリューハメも完璧に抜けることができるのだ。



ガイルのソニックブームを完全に先読み。



グランドシェイプローリングにナイトメアガヒット。

悪の帝王も練習は必要

スーパーコンボに関する連続技だが、今よりもさらに研究かつ練習するので次回以降の攻略でいいものが見つかればと思っている。私も精進するので読者のみなさんもゲーセンで腕をみがいておいてくれ。

ベガ　必殺技別ゲージ増加数値	
サイコクラッシャーアタック	6ドット
ダブルニープレス	6ドット
ヘッドプレス	8ドット
デビルリバース	8ドット





[illegible]が昇り、再び獲物をたたきつける

T.ホーク

ゲージをためてスーパーコンボ、ダブルタイフーンを決めろ！

担当：K・K　雪風

ダブルタイフーン	レバー2回転＋Ⓟ

▼メキシカンタイフーンの恐怖再び…

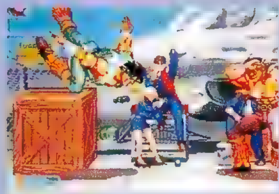
T・ホークといえばメキシカンタイフーンなしには語れない。スーパーでは小パンチなどから吸い込んだりして相手に恐怖を与えてきた。そしてその恐怖が、スーパーコンボであるダブルタイフーンとなって帰ってきた！

今回はそのダブルタイフーンの使い方と、スーパーコンボゲージのため方などを紹介しよう。

▼飛びまくれ！コンドルダイブでためろ

スーパーコンボゲージは、技によってその増え方が違うが、T・ホークの場合トマホーク→コンドル→メキシカンの順に増え方が多くなっている。トマホークバスターは中・大に無敵がなくなり使う場所が限定されているし、メキシカンタイフーンもなかなか決められないだろう。そこで、Xで少し強化されたコンドルダイブを使ってためるのが最も有効だろう。

コンドルダイブの使い方は、スーパーと同じだが、少し強くなっているので飛び道具などにあわせて使ってもけっこうあてやすい。チャンスがあったらどんどん使ってゲージをためよう。



ゲージを見てみよう。コンドルはこれだけたまる。

▼輝きを見たら狙え！ダブルタイフーン

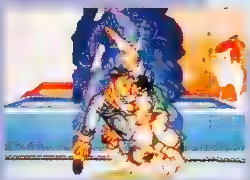
さあ、コンドルダイブで飛びまくってゲージがスーパーと輝きだしたらダブルタイフーンのチャンスだ！しかし、コマンドの性質上、理論的には立ちながら出すことができない。飛んでからでもよいが、やはり、なにか技を出し、そのスキに入力するのがよいだろう。簡単な例としては、立ち大キックをすかしてからや、しゃがみ中パンチをあててからのダブルタイフーンがあげられる。しかし両方とも技が出てる時間が長いので返し技を出される可能性がある。そこで、最も実用性があるしゃがみ小パンチからのダブルタイフーンを極めてほしい。やり方としてはただ小パンチが出ているうちにレバーを2回転すればいいのだが、タイミングが非常に厳しい。1回転ならまだしも2回転だとわかりづらいので時計回りに最後は上に回してほしい。失敗だと跳ぶが、それは成功したときの代償。あとはボタンのタイミングしだいだが、感じとしてはしゃがみ小パンチが引かれると同時くらいだ。本当にタイミングが難しいが、対戦でかなり有効な技だぞ。



ほら、簡単だろ？



この立ちキックの最中にぐるぐるっと入力。



いかにダブルタイフーンを入れるかでT・ホークの真価が決まる。

T・ホーク　必殺技別ゲージ増加数値	
トマホークバスター	6ドット
コンドルダイブ	8ドット
メキシカンタイフーン	20ドット

やっぱり紫色は気持ち悪い！

フェイロン

命をかけて烈火真拳を5HITさせるのだ!!

担当：アディオスTOSHI

烈火真拳	⬇⬈➡⬇⬈➡＋Ⓟ

▼こ、こんな噂を誰が？

最近巷で噂?になっている、フェイロンの烈火真拳。

その噂とは、〝短い〟〝入らない〟〝使えない〟の三拍子らしい。

噂の原因は、せっかく烈火真拳を出したのに、何事もなかったかのように出終わるところにあるようだ。

今回、この噂を消すべく、烈火真拳のできるだけ有効な使い道を説明していきたい。

長所は、1発目が入ると必ず5HITになり、ほぼ無敵である。

短所は、技の出てる時間が短く、近い間合いでなければならない。しかも空中で1発目を当てても、5HITにならない。



これじゃあ〜ねエ〜？やっぱ地上で!!

▼間合いを詰めなければ始まらないぞ！

具体的な使い方は、まず間合いを詰めることだ。そのために考えられる移動手段は、まず遠撃蹴（レバー入れ立ち大キック）だ。

遠撃蹴を使った場合、相手にガードさせないほうがいい。ガードさせないで、ちょうど1発目が入るぎりぎりの間合いで、相手が大足払いなどを出してきたところに入れるのがベストだ。



このぐらいの間合いがちょうど良い！　読まれないように!!

移動手段に烈火拳を使った場合難しいのが、移動中にコマンドを入力できないこと。要は2回（1回）ガードさせて出すわけだが、もしコマンドを入力し間違えれば、3発目が出てしまうのがキツイ。

結局フェイロンの烈火真拳を入れる独自の基本は、いかに間合いを詰め、技を誘い、その隙に入れるか。これだ!!

ちなみに噂の発信源は僕です。

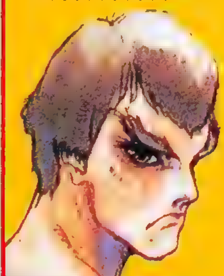
フェイロン　必殺技別ゲージ増加数値	
烈火拳	6ドット
熾炎脚	8ドット
烈空脚	7ドット



こういう風になってくれれば…。



パイソンのダッシュ系はカウンターで5HITだ!!

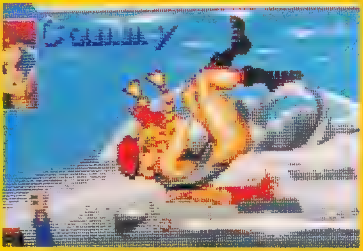


無敵の突進技…くすくす
キャミィ
とにかく使いやすいぞスピンドライブスマッシャー。
担当：Scho小杉

スピンドライブスマッシャー　↓↘→↓↘＋Ⓚ

フーリガンでためろ

キャミィの必殺技のうち、スーパーゲージが最もためやすいのは、フーリガンCだ。相手に決まらなくてもたまるが、投げの空振り（R・E・Sが出ない）では増えるゲージが少ない。小パンチボタンで出し、R・E・Sを連発するのが、スキもなくタメやすい。


こうなると増えるのはたったの4ドット…。

しかし、フーリガンCは奇襲技、連発しても返されるのがオチだ。スパイラルアローもたまりやすいがフーリガンCと同様、乱用は禁物、狙いを定めて使っていこう。
　しかし意外に効果的なのが主戦法である、中足、立ち中キックでペチペチといく方法だ。これに今回、強く、早くなった立ち大パンチ、キックも使い、普通に闘っていけば結構早くたまるぞ。キャノンスパイクで相手の攻撃を確実に返していけば、より早くたまる。アクセルスピンナックル？うーん、ゲージはたまりにくいし小ナックル以外は飛び道具を抜けられなくなったし…まあ、威力はあるし、出るのは早くなったので接近戦で使えないこともない。


特に意識してためる必要はない。普通に闘え。


飛び道具を抜けるにはこんな感じで。

飛び道具を抜けろ！

キャミィのスーパーコンボのスピンドライブスマッシャーは実に使い易い。コマンドは簡単だし、スパイラルアロー時は完全に無敵だ。
　しかしそれだからこそ確実に当てていきたい。
　最も効果的な用法としてはできるだけ近くから飛び道具を抜け、当てていく方法。やはり多少先読み気味に出したほうがいいぞ。
　そして足払い合戦などの地上戦でスパイラルアローやキャノンスパイクと同様に、相手が技を出してきたり空振りした時、あるいは中足などからキャンセルで出したりしても効果的だ。
　起き上がりで使うのも、空振りすることが多いが、逃げるために使ってもいい。
　そして、なんと言っても他の突進系のスーパーコンボに対して決められるのだ。見てからの反応も不可能ではないし、決まれば5HITになるので使えるぞ。
　難しいが立ち大パンチキャンセルから5HITも可能だ。

キャミィ　必殺技別ゲージ増加数値

スパイラルアロー	7ドット
キャノンスパイク	6ドット
アクセルスピンナックル	4ドット
フーリガンコンビネーション	
・フェイタルレッグツイスター	9ドット
・クロスシザースプレッシャー	9ドット
・レイザーエッジスライサー	9ドット
・F.L.T.とC.S.P失敗	4ドット

届く届くスーパーコンボ
ディージェイ
すぐためられて、すぐ出せるなんていい奴。
担当：KAL

ソバットカーニバル　←ため→←→＋キック

必殺技の応酬だ！

ディージェイは、エアスラッシャーで牽制して相手の様子を見つつ、1度射程内（接近戦距離）にとらえたら一気にラッシュをかける…という戦法が有効なキャラ。したがって、遠距離戦ならエアスラッシャーを、中・近距離戦ならしゃがみ中パンチ、中足払い、スライディング、立ち大キックなどもメインに使いつつ、これらの合間にダブルローリングソバット（小、大）とエアスラッシャー（中、大）をおりまぜていく。しゃがみ小、大パンチ（出かかり）や立ち小、中パンチにキャンセルをかけて出すと効果的だ。
　以上のように、距離に応じた戦法をとっていれば、スーパーコンボは自然にたまる。無理にためようとする必要はないのだ。


近距離戦では、しゃがみ中パンチ、中足払いをメインに、次いで必殺技という順で攻めていく。

技のスキに叩き込め！

では、たまったところで、スーパーコンボをどう使うか。
　対空に、そして起き上がりのリバーサルに使うのは全キャラ共通の基本的な使い方だ。だがディージェイのソバットカーニバルは移動距離が長く、技のリーチもある。これはつまり、飛び道具を抜けたり、こちらの通常技をガードさせたあとなどに出すとHITさせやすい、ということだ。
　強力でHITさせやすく、比較的ためやすい。とくれば、いつまでも温存しておく必要はない。早めに使ってしまおう。




中足払いなど、通常技をガードさせた後などに出す。

ディージェイ　必殺技別ゲージ増加数値

エアスラッシャー	4ドット
ジャックナイフマキシマム	9ドット
ダブルローリングソバット	8ドット
マシンガンアッパー	7ドット

エックス専用の戦法を確立しよう

新技徹底修得講座

今回から戦法の変わるキャラ、技の出し方に変化のあったキャラをはじめ、新技を実戦で使いこなすための講座だ。心して読むべし…!!

昇龍ばかりがケンじゃない

ケンの足のヒミツ

蹴り技に大きな変更が加えられたケン。足を生かすことでまだまだ強くなれるぞ。

担当：ぴく

ターボスピードになり、ドラゴンダンスで暴れ狂う金髪野郎が、またしても畏怖と非難の目で見られる昨今。その陰で密かに話題となりつつあるのが、ケンの足に関することだった。

昔から、リュウよりケンのほうが足が速かったり、地獄車でクルクル回ったりと、どうもいわくありげな足だったが、今回はその足に関する技を徹底的に調べてみた。

▼頼りになる? 新必殺技

ケンには、足に関する新必殺技が3つ増えたが、そのうち鉈落とし蹴り(→↘↓+Ⓚ)と大外回し蹴り(←↙↓↘→+Ⓚ)については、実は今のところ、コレといった有効な使い方が見つかっていない。そこで今回は鎌払い蹴り(↓↘→+Ⓚ)についてのみ触れてみよう(鉈&大外二関スル情報ヲ求ム!!内神田エックス研究会)。

この技は、レバー入力後にキックボタンを押した長さによって技が変化する。

ボタンを短く押すと、上段回し蹴りのような蹴りになる。この技の利点としては、スーパーゲージがたまる、前に移動できる、スキが少ない、連続技になるなどが挙げられる。

ボタンを長く押すと、頂点まで振り上げた足を真下に振り下ろす蹴りになる。この技はしゃがみガードできないというのが、非常に重要なポイントだ。

例えば、相手の起き上がり時に中足払いを重ねて、キャンセル鎌払い蹴り(長)を出す。中足払いはしゃがみガード、鎌払い蹴り(以下鎌)は立ちガードせねばならないので、防御側は瞬時に上下ガードを変える必要があり、反応が遅れると鎌をくらってしまう。

さらに中足キャンセル鎌(長)を出すフリをして、中足払い・大足払いを出すというのも非常にイジワルでいい。

もちろん跳び込みからでもこれらの技は狙える。中足払いからの二択攻撃を覚えるだけで、かなりイヤラシイ攻撃をせまることができる。

鎌はレバー入力が波動拳と同じなので、出しやすいが出てしまいやすいという二面を併せ持っている。そこが鎌の最大の欠点なのだ。

例えば、波動拳を撃つフェイントとして、今までは波動拳コマンド+小キックを使っていたが、エックスでそんなことをすれば、もちろん鎌が出る。

ほかによく見られる例としては、中(大)足払い・波動拳のつもりが、中(大)足払い↓鎌になってしまうというもの。ストIIシリーズでは、ボタンを離したときにも反応して技が出る(必殺技に限る)ようになっている。そのためキックボタンから手を離すのが遅れて、レバー↓↘→の入力が先に完成すると、↓↘→+Ⓚ(離す)が成立してしまい、結果的に鎌が出ることになる。

それを回避するには、極力キックボタンを押す時間を短くすること。タイミングをつかむまで何度も練習してほしい。

▼期待できそうな 通常技

通常の足技についても少し触れておこう。

立ち大キックはリーチが長く、技自体のスピードも速いので、歩いて来ようとする相手の出鼻をくじいたり、遠距離の対空として使える。ただし、やられ判定も大きいのでむやみにブンブン振り回すのは賢い使い方とは言えない。

空中戦になったときの対処法(必殺技は除く)についても考えておく必要がある。ここではジャンプ大キックと中キックを比べてみよう。

大キックは真横〜斜め上方向の判定が強く、前方の相手に対して有効。特に、中〜遠距離から跳び込むとき、対空の登り蹴りとして使うときに力を発揮する。

それに対し中キックは、斜め下方〜真下方向の判定が強く、下方の相手に用いるほか、めくりを狙うときに有効。相手の顔付近を狙うときにも使われる。

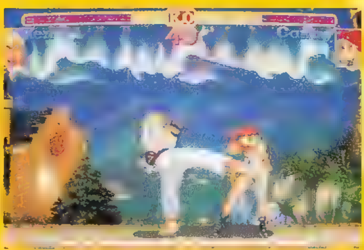
また、あらたに空中投げが追加されたが、この投げの間合いは自分の下側にある。ということは、相手が自分より下にいるときに狙う技なので、空中投げが決まらなかったときのことを考えると、下方向に判定の強い中キックで空中投げを狙うのがよいだろう。

技が豊富になったので、それらを生かしきって、様々な攻めのバリエーションを持ったケンを創り出そう。やっぱりケンはハデじゃなくっちゃね。


ボタン短いほうの鎌払い蹴り。対空にもなる。

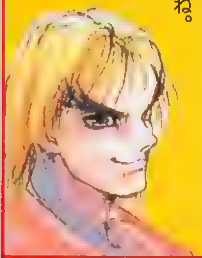

こちらは長いほう。意外とリーチが長い。


中足払いからの二択攻撃。


けっこう長い。牽制にも使える。


大足払いが来るか。


鎌払い蹴りが来るか。



伸ばすべきか、縮めるべきか、それが問題だ（ハムレット）

ダルシム

新技をうまく使いこなし、より高度な戦術を身につけよう。

担当：カッちん

ダルシムはクセが強く、どちらかというと扱いにくいキャラクターの一人。

ストIIシリーズがバージョンアップされる度に、「次こそはダルシムを使ってみようかな」と思っている人も多いはず。

しかし、シリーズ中では一番複雑な操作系になっているので、心してかかるようにがんばろう。もちろん、今まで愛着を持って使っていた人たちも、しっかりフォローしていくぞ。



この近距離技が超〜強い。

▼▼やっぱり慣れるしかない

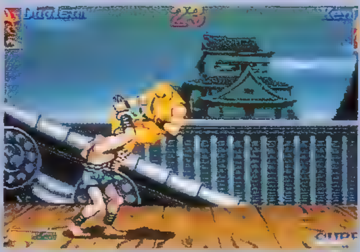
今まで紹介してきた記事の中では、レバーを相手方向に入れないと遠距離攻撃は出ない、としてきたが、発売バージョンではちょっと変わったぞ。

レバーは、ニュートラルでも遠距離攻撃がでるようになり、**近距離攻撃はレバーガード方向のみ**となった。

自分のペースで闘っているときはまず問題ないのだが、やや押され気味になると、ガード方向から技を出す機会が増えてしまう。特にしゃがみパンチが多いかな。自分は何の技を出したいのか、しっかりと考えてやるようにしないと、有効な技が何一つ出せないぞ。



おわあー、やっちまったあー。



空中ではたき落とすのが一番確実。

スライディングも同じでレバー真下でもOK。だが、対空に使う小スラ、スラストキックなどは、レバー方向を操作する（めくり小スラはそのまま）必要がある。このあたりも連続スライディングにならないよう練習しよう。

あとは超接近戦でもつれ合ったときかな。特にケンの大昇龍やキャノンスパイクなどで、前に落ちるのか後ろなのかわかりにくい時がある。そういう状況で、つかみ（投げ）を試みたはいいが、ボタンが早くて手が伸びてしまった、という場合がしばしばある。自信があればつかんでも構わないが、より確実に返すなら小パンチのチョップがいい。遠距離・近距離どちらが出てもまったく問題ない。慎重派の人にオススメだ。

接近されて投げ返しをするときも、レバーガード方向の中パンチがいい。理由は投げよりもヨガスマッシュであれば受け身をされないし、相手が垂直ジャンプor跳び越しの場合でも、近距離中パンチの手刀アッパーならば安心できるからだ。



相手が投げじゃなくても一応フォローはきく。

他に接近された相手を追い払うのに、スラストキックが使える。しゃがみガード方向なら絶対にスライディングにはならないので、接近戦で相手がさらに近づいてきそうなら、シャカシャカと出して牽制してみよう。



この角度は見切られにくい。

▼▼新生ドリルアタック

エックスになってドリルアタックが生まれ変わった。小中大キックの角度は、その場の状況で使いわけたい。戦略の幅が広がったといえよう。

●小ドリル（ゆるドリ）

さすがにちょっと使いにくい。硬直の長い飛び道具（波動拳など）であれば、見てからでも一応間に合う。

●中ドリル（ふつドリ）

いままでの普通のドリルキックと同じ使い方でいい。

相手の跳び込みをチョップで返した後や、せっかんでつかんだ後のドリルは、ふつドリがBEST。間違って大ボタンを押さないようにね。

●大ドリル（するドリ）

すぐドリじゃないぞ。鋭いドリルのことだ。

この角度はいいぞ。非常に使いやすくなっている。

くらい投げをされる心配もほとんどなく、苦しまぎれのドリル（笑）にも効果的だ。

ただ注意する点としては、なるべく相手に当てたほうがいいということ。するドリの着地寸前は、横方向に弱く腹（背中？）をさらけ出しているのでよろしくない。ドリルすかし投げには有効だが、間合いをしっかり測ろう。

●ドリル頭突き

角度は今までと同じだが、スキが少なくなっているような気がする。処理速度の問題か、間合いが大きく離れるためはよくわからないが、投げ返しをされにくいぞ。有効なら使ってみてくれ。



こんな状況は避けたい。

▼▼新必殺技＆まとめ

ヨガブラストは小を使ったほうが、早く攻撃判定が出るので断然使い勝手がいい。

使い方は、バルログのバルセロナ（イズナ）や、ベガのサマーソルトスカルダイバーに対してあたりか。しかし、ヨガブラストを使っていれば安心というわけではないので、他の技と組み合わせよう。

これからもヨガ一筋で研究、紹介していくぞ。続報を待て。



よっしゃあ!!読み当たり。



みんなオーラハンド、使うしか ザンギエフ おっきな手 使用講座

意外と使える新技バニシングフラット。今回はこの技の有効な使いかたをお伝えしよう。

担当:いなりん

▼飛び道具を消すのなんざ当たり前

実はバニシングフラットは、技として非常に強い技といえる。あの大きな手のグラフィックさえ出れば、手の部分にはやられ判定はなく、他の必殺技にすら勝ってしまうことが多い。例えば…、

- 竜巻旋風脚
- スピニングバードキック
- 天昇脚
- ブランカのローリング系
- エレクトリックサンダー
- スーパー頭突き
- 百裂張り手
- バイソンのダッシュ系
- ローリングクリスタルフラッシュ
- タイガーニークラッシュ
- ダブルニープレス
- サイコクラッシャーアタック
- コンドルダイブ
- 烈火拳
- スパイラルアロー
- アクセルスピンナックル
- ダブルローリングソバット

これらの技には、ザンギの大きな手のグラフィックが出ればほとんど勝つことができる。



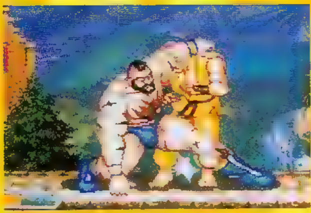
無敵部分のない必殺技ならほとんど返すことができる。

▼な〜んと連続技にも組み込めるぞ

当然必殺技なので、通常技をキャンセルしてつなげることが可能である。例えば…、

めくりボディプレス→中足払い→バニシングフラットという3ヒットコンボも可能である。ただこの技は当たっても相手が倒れず技のスキも大きいので、反撃をくらってしまうこと必至である。

フィニッシュのとき以外は狙わないほうが無難であろう(別に無理して狙う必要はまったくないのだが)。



中足払いをキャンセルして…



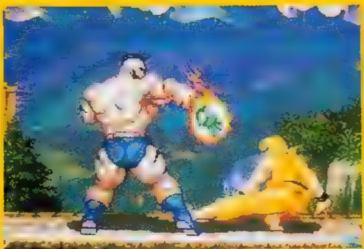
おっきな手が一応つながる、ただのギャラリー受けだが、

▼間合いを詰めるのに使う

これはバニシングフラットを相手に当てるのではなくて、この技が少し前に移動するのを利用して間合いを詰めようというものである。もちろん相手の飛び道具を消すというのもここに含まれる。

また、バニシングフラットを空振りして相手の目の前に行き、そこからスクリューなどをかけるという手もある。

ただ、先ほども書いたようにこの技には出したあとにスキがあるし足元も弱いので、相手に反応されて足払いなどを出されると辛い。時々、奇襲的に使うのがよいだろう。



足元はちょっと弱い(ちょっとどころではないかも)

しゃがみ強パンチにキャンセルが! ディージェイ

意外といろいろできるようになったキャラ、ディージェイ、みんなも試してみようぜ。

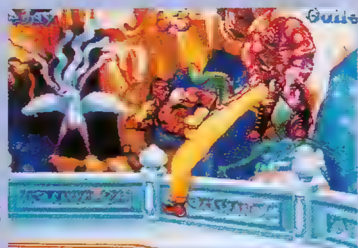
今回、ディージェイには新技として「ジャックナイフマキシマム」が追加されている。

この技、普段は対空技としてのみ活躍するが、その使い方にちょっと気を配ってやれば、なかなか粋な技になる。

このジャックナイフマキシマムは、1発でもHITさせると、以後2発(合計3発)まで同じ技の攻撃を受けつけてくれる。例えば中のジャックナイフマキシマムを2発HITさせ、相手が落ちてくるところへ追い打ちの強ジャックナイフマキシマムをHITさせた場合、2回目(3発目)の強ジャックナイフマキシマムは最初の1発だけ相手に当たることになる。



中ジャックナイフが命中!このあと…。



落ちてくるところへもういっちょジャックナイフだ!

つまり、ジャックナイフマキシマムの最高HIT数"3"を超えることはできないため、普通に使っても構わないのだが、前述の使い方をすると相手を画面の端へもっていきやすくなる。また、実はほかにも意外な使い道があるのだ。

▼端へ追い込め!

実はジャックナイフを当てたあとは、スーパーコンボ(ソバットカーニバル)による追い打ちも受けつけてくれる。ただしこの場合空中HITとなるため、ソバットカーニバルが全段クリーンヒットするわけではない。落ちようとしている敵をポンポンと蹴り上げる感じになる。

では、わざわざスーパーコンボで追い打ちをかけるのにどういう意味があるのか。

1つに、ジャックナイフの最高HIT数"3"を超えてHITし続けてくれる点。つまり、強ジャックナイフで3発蹴り上げたあとの落下時に、スーパーコンボで追い打ち可能なのだ。

2つに、普通の、一連の連続技を入れたあとに決めると、「スーパーコンボボーナス」として計算される点だ。めくりからの連続技→ジャックナイフで、手軽に7〜8段のスーパーコンボボーナスが完成する。これはおいしすぎる。



連続技の締めをジャックナイフにして…、



落下中にスーパーコンボを当てる。

普段はこのジャックナイフ→ソバットカーニバルで、トドメは普通のソバットカーニバル(もちろん4発HIT)で決めよう。

スーパーストIIのキャラでターボスピードが楽しめる!!

スーパーストIIの性能 ターボのスピード!!

エックス→スーパーストIIキャラへのチェンジコマンドを公開!!

エックスでストIIカラーのスーパーキャラが使える!!

もう、噂くらいは聞いたことがあるかも知れないが、エックスで、キャラクターをスーパーストIIのものに変えるコマンドが発見された。

やり方は、キャラをボタンで決めた直後、急いで表のコマンドを入力すればOK!!成功すると、ケンなら「昇竜拳!!」などのセリフを叫ぶことになる。

さて、今回は全16キャラ中8キャラのコマンドを公開しよう。サガットやT・ホークなどはスーパーの方が強いという話もちらほら…、君ならどっちを選ぶかな?

▼ケン

スーパー色のケンは、昔なつかしい目に鮮やかな真紅の道着だ。見ているだけで力が湧いてくるような気がする。

さて性能の違いだが、スーパーのケンは昇龍拳が無敵であるというのが非常に大きい。しかし空中で撃墜された後の着地リバーサル昇竜拳も特殊入力なしで出せる。スーパーもエックスも性能は一長一短なので好みのほうを使おう。

▼ザンギエフ

ザンギはスーパーモードにしたところで利点はほとんどない。ただ、スクリューをかけようとして誤ってバニシングフラットが出ることはない。

それよりも、バニシングフラットが使えなくなってしまうのは非常に痛い。また、立ち中キックがスーパーモードのほうが弱く、相手の足払いなどに一方的に勝てることが少ない。

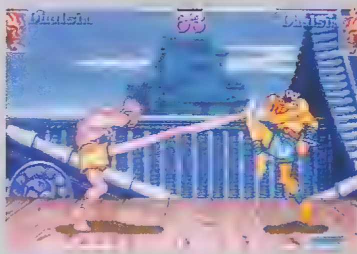
▼ガイル

スーパー版ガイルのメリットは、ラウンドハウスキックを持っていることだろう。また、立ち小キックをためたまま連打できるのも大きい。

だが、Xガイルにも移動ソバットや大キックなど、使える技が揃っているので。また、近距離時の対空大キックは認識範囲が広く、少し離れていても出てくれる。ダブルサマーに自信があるならXかな。

▼ダルシム

どちらが有利かといえばX。



スーパーキャラのほうが使いやすいのだが…

受け身ができないというのもさることながら、ヨガインフェルノがあるとないとでは、差が大きすぎるよ。

しかし、通常技は自在に操れるという反面、複雑で扱いにくいという欠点もあることはある。

使いやすさという点を見れば前作のスーパーのほうが、はるかに上だろうね。

▼バイソン

純粋に考えた場合、スーパーとエックスではエックスのバイソンに分があると思われる。新必殺技のダッシュグランドストレートは使える技だし、スーパーコンボも頼りになるからだ。

スーパーからのパワーダウンは見られないということで、バイソン使いはスーパーよりはエックス、これで決まりではないだろうか。

▼サガット

サガットは全16キャラ中、最もスーパーターボキャラにして効果のあるキャラといえよう。

圧倒的にタイガーの硬直時間が短く、大アパカの相打ちもOKで、なおかつニーの判定も強い。さらに立ち小中キックの2発キャンセルが可能。

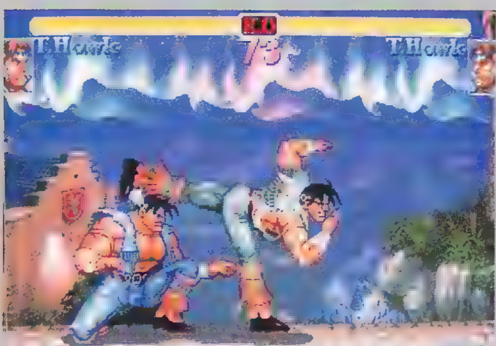


数々の利点を捨てても、青パンサガットを選ぼう。

スーパーコンボや受け身を捨ててでも、サガットは青パンツにした方が良いだろう。

▼T・ホーク

Xのプラス追加要素がD・タイフーンだけと、攻撃判定などを考え合わせ弱体化が進んだT・ホーク。当然スーパーの方が闘いを有利に運べる。判定の大きいボディプレスや、無敵がある大、中のトマホークバスター。しゃがみにも当てられる立ち大キック（遠）。これらのメリットを持つスーパーキャラは、多くのT・ホーク使いに愛されるはずだ。



Xキャラだとこの攻撃が当たらない。悲しいッス。

▼フェイロン

斜めジャンプ大キックか、烈空脚かで選択は分かれる。

スーパーの斜ジャンプ大キックは安定した威力でリーチもある。一方烈空脚は3発入っても威力は大キック並み。着地後に次の連続技につなげられるが、間合いとタイミングがシビアだ。しかし反応されにくいという利点も捨てがたい。少々難しくても烈空脚を使いこなすほうが実戦向き。



烈空脚を使いこなせる人は迷わずXキャラを使おう。

■スーパーストIIキャラ選択コマンド一覧

ケン	←←←→+Ⓟ
ザンギエフ	←→→→+Ⓟ
ガイル	↑↓↓↓+Ⓟ
ダルシム	↓↑↑↑+Ⓟ
バイソン	→←←→+Ⓟ
サガット	↑↓↓↑+Ⓟ
T・ホーク	→→←←+Ⓟ
フェイロン	←←→→+Ⓟ

かなり強くなったエックスのCPU。
スーパーコンボも使ってくるぞ！

CPU戦攻略基礎

今回は、ガイルを使った全キャラの攻略をするぞ。
スーパーコンボでCPUを倒すと超気持ちいいのだ。

担当：松っちゃん

スーパーコンボの得点とCPU攻略の基礎パターン

装いも新たになって、新登場したエックス。前作のCPU戦との違いをチェックしてみよう。

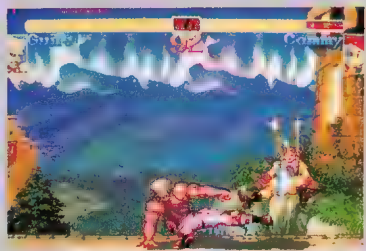
まずは、コンボボーナス。エックスでは、スーパーコンボが追加されたことに伴って、スーパーコンボボーナスができた。1HITで1万点、2HITで1万5千点、3HITで1万7千点（以降、HIT数が1回増えるたびに2千点ずつ追加される）となる。あと、2HIT以上のコンボで相手を倒すと、フィニッシュボーナスとしてコンボボーナスが2倍になる。例えば、ガイルの6HITのダブルサマーソルトでフィニッシュすると、4万6千点も入るのだ。


これが、ガイルの6HITスーパーコンボの4万6千点。

ほかには、CPUのアルゴリズムが多少変更された。新技が追加されたキャラは、必ず新技を使ってくる。もちろん、スーパーコンボも使ってくるぞ。心してかかるのだ。

では、ガイルを使ってCPU戦の攻略をしていくぞ。基本的に使うのがソニックサマー（意味の分からない人は、ゲーメスト84号参照）。あと、頻繁に使うのが、相手の起き上がりにソニックブームと大足払いを重ねる（以下、ソニック大足払い）戦法。

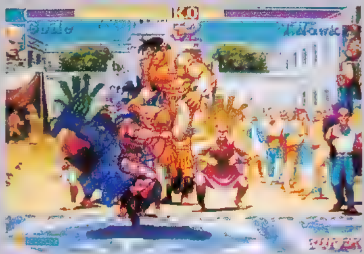
この2つの戦法をふまえて、次の攻略を読んでくれい。


ソニック大足払い。2つの技を同時に重ねるのだ。

VS T・ホーク

「ウーン」と、ジャンプからメキシカンタイフーンをかけてきたT・ホーク。エックスでは、なんと立ちからダブルタイフーンをかけてくるのだ。それに、スピードアップの影響でコンドルダイブが少し落としにくくなった。

しゃがみ小パンチを連打していると、反応してジャンプしてくるので、サマーソルトキック（以下、サマー）で落とす。一応、これだけで勝てるのだが、スーパーコンボゲージを溜めるためにソニック大足も使う。最後に、ジャンプを誘ってダブルサマーソルト。


T・ホークのジャンプに、ダブルサマーソルトがヒット！

VS フェイロン

「ウーワッチャー」と、いきなり出してくる烈空脚が怖いフェイロン。ジャンプが低いため結構きつい。中足払いで跳ばせようとすると、大足払いで反撃を受けてしまう。

ソニックサマーが有効なのだが、相手のジャンプが低いため間に合わない時がある。安全にいくなら、しゃがみ中パンチでバックジャンプを誘い画面端まで押していく。画面端まで押したら、フェイロンのジャンプをサマーで落とす。

VS キャミィ

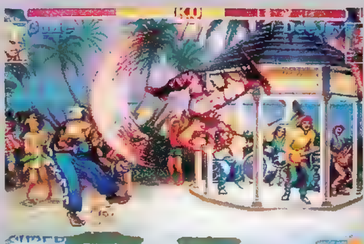
クルッ、「ヤッ」って感じで投げるフーリガンコンビネーションが強力。中間距離で足払い、飛び道具を出すと、かけられることが多いので注意。近めで中足払いを出すと、小足払いで返してくる。

これまた有効な戦法が、ソニックサマー。もし、ソニックを撃ったときにフーリガンコンビネーションがきたら小パンチで返せば確実だ。

VS ディージェイ

中足払いでジャンプを誘おうとすると、ディージェイが中足払いで合わせてくる。注意しないといけない攻撃は、めくり中キック。めくりから投げ、マシンガンアッパーへの連続技など多彩な攻撃をしかけてくるぞ。

多少の危険を冒して、中足払いでジャンプを誘ってサマー。一回倒せば、垂直ジャンプ大パンチからしゃがみ中パンチサマー。ピヨピヨなのでまた、3段。


このようにうまく3段が決まるとピヨるのだ。

VS リュウ

ストIIシリーズでいちばんいやらしい動きのリュウ。ツカツカポイ（㊟投げのこと）から足払い波動拳まで、あらゆる攻撃をしてくるぞ。そのなかでキツイのがレバー入れ中パンチ。足払いを警戒してしゃがんでいると、ガシガシとくらってしまう。

3回連続で撃ってくる波動拳を先読みして、ジャンプ攻撃から3段。起き上がりにソニック大足払いを重ねると、リュウはピヨピヨ。あとは、3段攻撃で終わり。もし相手の体力が余ったらダブルサマーで削って倒せ。

VS 本田

前作と動きがほとんど変わらない本田。目立った変更点は、大の百裂張り手が前にダッシュしてくることくらいだろう。でも、スーパー百貫落としから百裂張り手、さらにせっかんというコンビネーションには注意したい。

本田に勝つには、ソニック大足だけで十分。フィニッシュに、スーパー頭突きにスーパーコンボを狙おう。


スーパー頭突きに、ダブルサマーソルトが決まる。

VS ブランカ

鈍足なジミーちゃんが高速移動するエックス。ローリングを頻繁に使い、バックステップローリングでめくり攻撃

も仕掛けてくる。さらに、謎のスライディングまで使ってくるぞ。
ソニック大足払いで、ある程度体力を減らす。するとジャンプモードになるのでサマーで落とすだけで勝てるのだ。

VS ガイル

ソニック、ソバットで攻めてくるガイル。実は、同キャラだけに一番つらいかも。体力が半分ぐらいになると、ツカツカポイモード、体力が少なくなると、ソニック砲台モードになる。
きつい、本当にきついッス。ソニックサマーで体力を減らすしかない。ツカツカポイモードになったら、中足払いで追っ払う。とにかく、少しずつ体力を削ってくれ。

VS ケン

波動拳を連発したと思ったら竜巻旋風脚を連発するケン。めくり中キックから大キックや、めくり空中竜巻旋風脚、アッパー昇龍拳など非常に忙しい相手である。
初め、ジャンプや竜巻旋風脚をサマーで落とす。次に、ソニック大足払い。この後、ソニックサマーでピヨピヨ。あとは、お好きなように。

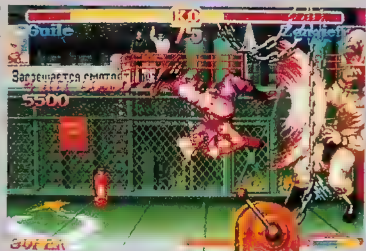
VS 春麗

気功拳がメチャムカな春麗。前半は結構ジャンプしてくれるが、後半は気功拳モードとなる。
まず、ジャンプをサマーで落として、起き上がりにジャンプ大キックで跳び込んで小サマー（両方ガードさせる）。すると春麗は百裂キックを出そうとするのでジャンプ大パンチから3段攻撃。以後、繰り返せば勝てる。


百裂キックに3段攻撃を決めろ!

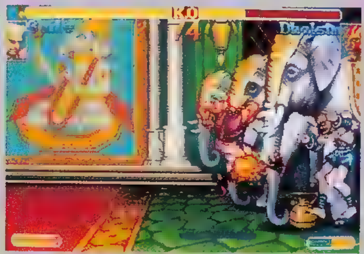
VS ザンギエフ

バニシングフラットからスクリューが非常に強力。中間距離でソニックを撃つと、消されてスクリューをかけられてしまう。中足払いで跳ばそうとすると大足払いで返されるので、中パンチで跳ばすのだ。
スタートしたら、ザンギは必ず後ろに下がるのでゆっくり前に押していく。ザンギが端につまったら、ジャンプを誘ってサマーで落とす。起き上がりにソニックを重ねて、ジャンプ大キックから3段攻撃、ピヨっているのでもう一度3段。ザンギの体力が残ったら、跳ばせてスーパーコンボでフィニッシュだ。


ソニックから3段で4ヒットコンボ。しかもピヨピヨ。

VS ダルシム

新しくなったドリルキックを連発してくるダルシム。ツカツカポイも使ってくるぞ。
まず、すぐドリをサマーで落として、起き上がりにジャンプ中キック、しゃがみ小パンチをガードさせてサマー。コツは、サマーを少し遅めに出すこと。

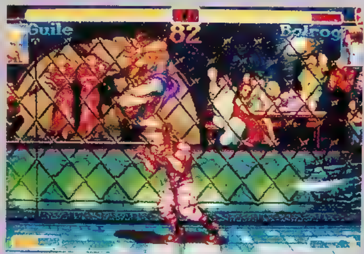

少し遅めにサマーを出すと必ずくらってくれる。

VS M・バイソン

ダッシュグランドストレート、アッパーが追加されたバイソン。スーパーコンボも、もちろん使ってくるのだ。
初め、しゃがみ小パンチでジャンプを誘い、サマーで落とす。次に、起き上がりに垂直ジャンプから3段攻撃。以後、繰り返し。

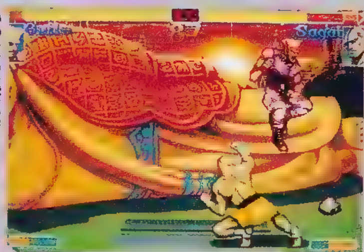
VS バルログ

ジャンプキックでバク転を誘って、連続技というパターンで楽勝だったバルログ。エックスでは、スカーレットテラーというとんでもない技が追加されたのでパターンは×。
ソニックでバルログの前ジャンプをくぐって投げ。これだけで勝てる。


通称、ソニックくぐり投げ。

VS サガット

こいつは前作と変更ほとんどなし。ただ、大のアッパーカットがガシガシ当たるのでムカツク。
中足払いでジャンプを誘ってサマーで落とす。起き上がりにジャンプ大パンチで跳び越して、アッパーカットを誘い、ジャンプ大パンチから3段攻撃。非常に簡単だ。


いったん跳び越して……

VS ベガ

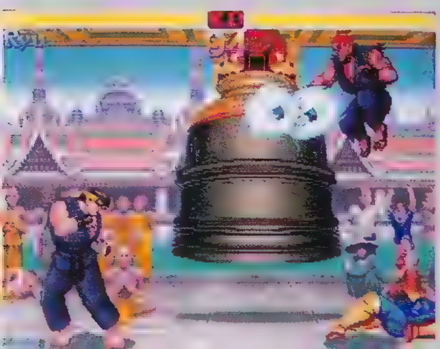
相変わらずの強さを見せつける悪の帝王ベガ。新しくなったデビルリバースも使ってくるぞ。
とにかくジャンプをサマーで落とす。あとは、ソニックサマーで勝てる。ほかにはベガの起き上がりに立ち中パンチを出すと、ホバーキックをしてくる（立ち大キックをしてくる場合もあるので注意）ので、しゃがみ中パンチサマーの連続技で倒してもいい。


この辺で立ち中パンチを出すと、ホバーキックがくる。

これが真のラスボスか!?

やっとベガにたどり着いたと思いきや、なんと…こいつは…!?という事態になった人もいるだろう。
こいつこそ、ある条件で出現してくるエックス最後の秘密、「謎の男」なのだ。
詳しいことはまだ話せないが、手強い相手なことは確かだ。なにせ、この「謎の男」の攻撃方法といったら、リュウ+ケン+α。まだ出会ったことがないプレイヤーは覚悟しておいたほうがいいぞ。
では、この「謎の男」の詳細に関しては、次号（4月30日発売）で追究していくぞ！待っていてくれ!!


高速移動のあとは、巧みな連続攻撃を繰り出してくる。


リュウやケンを1まわり上回る、見たこともない攻撃だ！



受け身の正しいとり方

しゃがみ、逆にジャンプでもOK

なかなか反応できるものでもないが、とりあえず知っといたほうがいいよ。

担当：C・LAN

▼▼受け身の条件が明らかに…

今ひとつ正確なやり方がハッキリしなかった「受け身」だが、色々と調べた結果、ほぼ正確と思われる条件がわかった。

投げられた瞬間にボタンを押す、というのは前回に書いたが、ここで重要なのがボタンの種類、そしてそのときのレバーの方向である。

ボタンは、小パンチ、小キックを除いた4つのボタン。つまり、通常の投げ技、つかみ技として対応するボタンである。

レバーは、左右方向の要素を持つ6方向。具体的に言うと、左上、左、左下、右上、右、右下だ。

ため系のキャラクターを使っている人は、下ガード方向に入れるクセがついてしまっていると思うので、これはありがたい。ボタンさえきちんと押せれば受け身をとってくれるのだから。

しかし、やはり受け身は投げられたのを確認してからでは遅い。必殺技などの空振りで大きなスキができてしまったときや、相手が投げにきそうなときには、前もってボタンの準備をしておこう。

なお、ボタンは目押しする必要はないので連打したほうが安全だ（ただし百裂系の必殺技を持つキャラは注意）。

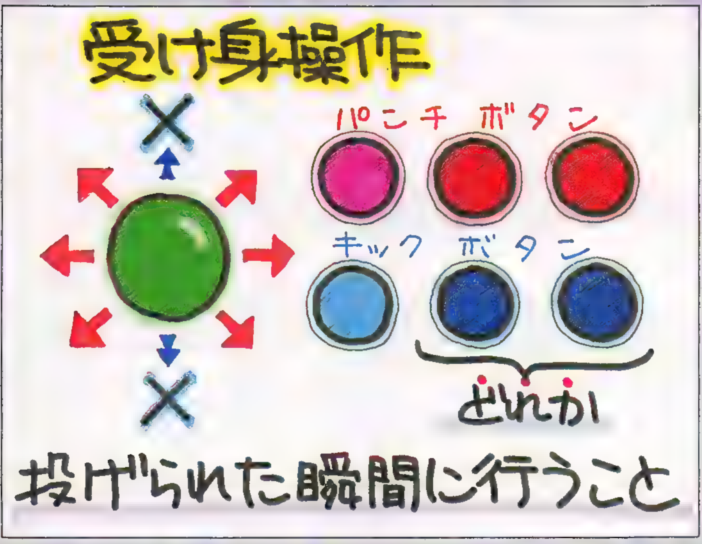
また、当然ながら必殺技やスーパーコンボの投げ技は受け身できないぞ。



しゃがみ状態を投げられても…



ちゃんと受け身はとれるのだ。



ゲームスピードの相違

あなたはどれがお好み?

4種類あるゲームスピード。どれがどのくらい速いのか?これを読めい。

担当：C・LAN

スーパーストIIエックスには、4種類のスピードがある。任意選択できる1〜3と固定型の4で計4種類。任意型か固定型かは、店ごとに設定は違う（工場出荷設定は2）。

ここでは、そのスピードがそれぞれスーパーやダッシュターボと比べ、どのぐらいなのかを明らかにしよう。攻略する上でそれほど重要ではないかもしれないが、やはり知りたいと思うことだよね。

なお、ご協力をいただいたカプコンさんには、深く感謝の意を表します。

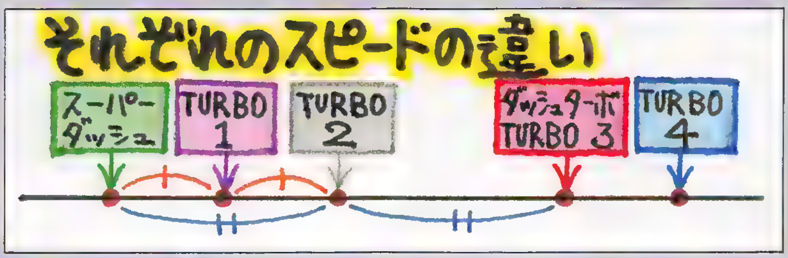
▼▼スピードは4が最速

任意型の1〜3は、1、2、3の順で速いのはすぐわかると思うが、4はこの3つよりさらに速い。

3がダッシュターボと同スピードで、2がスーパーストII、ダッシュ（この2つは同じなのだ）と3の中間。そして1はスーパーストIIと2の中間というふうになっている。

この文章では少しわかりにくいかもしれないが、図を見てもらえば一目瞭然だ。

実際街のゲームセンターでは、4はともかく、任意型では3が最も多く、ついで1を選ぶプレイヤーが多いようである。2を選んでいる人は少数派のようだ。



画面をストップせずに撮影してみました。スピードの違いがわかるかな。

TURBO1



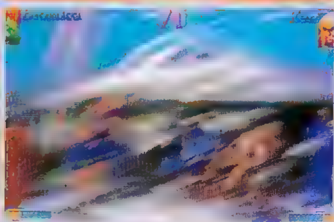
TURBO2



TURBO3



TURBO4



極上パロディウス
～過去の栄光を求めて～

最後はやっぱり涙もんの敵配置!!

担当：いなりん

今回は新たにわかったステージの紹介と、基本的なゲームシステムの説明だ。

お待たせ!! 残りステージを紹介だ

前号では「クレーンステージ」、「海ネコステージ」、「おかしステージ」、「交通標識ステージ」、「SDボスステージ」、「うさぎステージ」の6ステージを紹介したわけだが、今回新たに2つのステージについて情報を得ることができた。これで全8ステージ(?)の内容が明らかにされたわけだ。
それではさっそく紹介していきましょう。

モアイステージ

やはりコレがなきゃパロディウスは語れないでしょう。あのモアイ戦艦がパワーアップして逆襲してくるのである。なんと、この「モアイステージ」は出現する場所が決まっているわけではない。詳しくは図1を見てもらいたい。ステージ2の「海ネコステージ」のあと、どこかのステージのおわりに割り込んでくるのである。どうやら出現条件は、プレイ内容にかかわっているらしい。どこにこのステージが出てくるかは、プレイヤーの腕次第といったところか?
それではここで、帰ってきた奴らのプロフィールを紹介していこう。



さあ、モアイステージの始まり。緊張するねえ～。

●モアイ戦艦

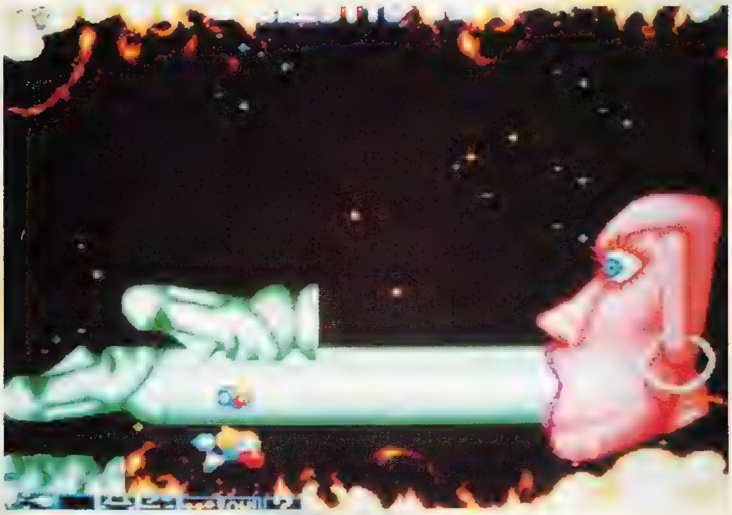
前回「タコ」たちにやっつけられたモアイ戦艦が、スーパーデラックスバージョンになって帰ってきた。ただしどこで修理・改造を受けたのか、モアイたちは口をかたく閉ざして話さない。一説によると、予算がなくて適当にそのあたりにあった部品をくっつけただけという話もある。

●よしこ&よしお

「冗談はよしこさん」のよしこではない。また「そんなことよしお」のよしおでもない。相変わらずモアイ戦艦の中で出番を待っている。今回はよしこの技も鍛えられ、息の続く限り長いよしおくんを吐き出すことができるようになった。彼女の技に勝てる者は誰もいない。
長年の恨みをはらすために、奴らは何でもやってくる。



モアイ砲台が時折メカニカルに変身。



なんだ、この長～い「よしおくん」は！



さらに色モノ感の強くなった艦首「よしだくん」。



●艦首をバネで飛ばす
●巨大戦艦らしからぬ、トリッキーな動き
●艦長おん自らの出撃
●新テクニックを覚えたよしこ

まさにプレイヤーとモアイ戦艦との殺るか殺られるかのステージである。よってここでプレイヤーがミスしてしまうと、二度とモアイ戦艦に会うことはできなくなってしまう。復活は次のステージの頭からということになる。



まさに殺るか殺れるかの激しい攻防だ。

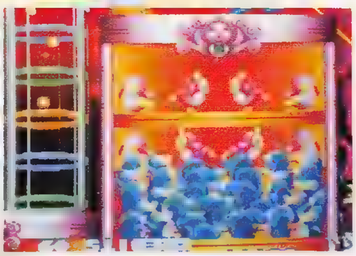
ディスコステージ

いわゆる最終ステージである。前作「パロディウスだ!」の最終ステージは、みなさん知ってのとおり「グラディウスI」のパロディであった。

そして今回はやっぱりというか「グラディウスII」の最終ステージをディスコに見立ててアレンジして使っている。例えば、ジャンパー（といってもわからない人が最近は多いんだろうなあ）がミラーボールになっていたり、せりあがってくる壁がお立ち台になっていたりする。

要塞（というよりディスコだが）の内部へ侵入すると、ハッチやザコ砲台の配置がもろにグラIIしてます。しばらくすると当然のごとく上下の壁がわらわらとはがれてくる。

そしてしばらく進んでいくと…グラIIの要塞面といやああいつです、そうクラブ。ということは当然、彼女の登場となるわけですね、そう「ちちびんたリカ」である。ここでちょっと彼女のプロフィールを載せておきましょう。



お立ち台に群がるペンギンたち。



この敵の配置は涙もの、弾の多さも涙もの。

●ちちびんたリカ
史上最大にして最強の女。向かうところ敵なしで、すでに神の領域に到達していると思われる。決して彼女に逆らってはいけない。

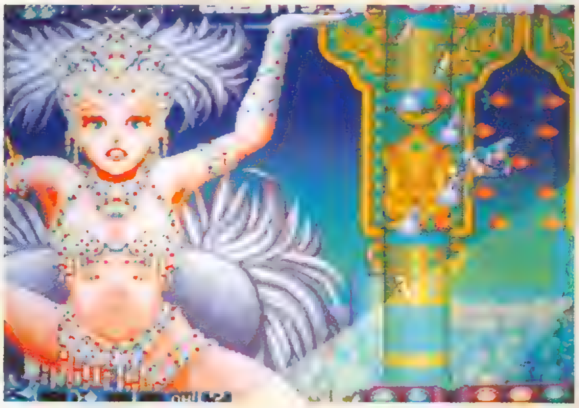
今回の彼女は前作とは比べものにならないほどデカイ。なんたって画面内に全身の半分ぐらいしか入りきらないのである。

まず出てくるときは下半身だけしか見えていない。しばらくすると彼女の立っている地面がくずれ、腰のあたりまで埋まってしまう。そして画面内に見えるのは上半身だけとなるのだが、それでも表情をまったく変えずにカニの動きをしつづけるのである。

また、最後ステージのボスのプロフィールも入手できたので載せておこう。



ここで地面がくずれて…。



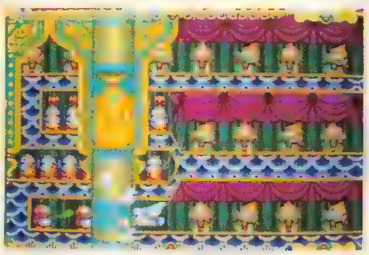
ずっぽり埋まってしまう。

●タコのA子
「過去の栄光」ではない。「タコのA子」である。前大戦のボス「タコベエ」の愛人でディスコ「パロディウス」の奥深くに住んでおり、「過去の栄光君」を隠し持っているらしい。いずれ機会がくれば、この「過去の栄光君」を使って「タコスケ」たちに復讐しようと企てている。

ここで出てきた「過去の栄光君」と、パロといえばこのキャラ「ペンギンたち」のプロフィールも入手できたので、ここで併せて紹介しておこう。

●過去の栄光君
「過去の栄光君」を手に入れたものは、何でも望みがかなうという。ただ、これまで何人もの勇者が手に入れようと旅立っていったが、帰ってきた者は一人もいない。「スカ」という札を持った、ただの爆弾だというウワサもある。

●ペンギンたち
バクテリアン帝国の住人。ペンギンに似ているが、実は違う生物である。その証拠に、ペンギンにはあるはずのない「へそ」がついている。便宜上ゲーム中では彼らのことをペンギンと呼んでいるが、彼らにむかってペンギンと呼ぶのは最大の侮辱にあたる。このゲームの本当の主人公は彼らかもしれない。



後ろのほうで騒いでいるペンギンたちがずばらしい。

図1…モアイステージの出現場所

クレーンステージ
↓
海ネコステージ
↓
おかしステージ
↓
交通標識ステージ
↓
SDボスのステージ
↓
うさぎステージ
↓
ディスコステージ

ここのどこかに割り込んでくる

誰でもわかるAUTO講座(セミも含む)

〝ちょっと横シューは苦手だな〜〟という多くの人たちがお世話になるだろうAUTOとセミAUTOについて、今回は詳しく書いていこう。

と、その前に…このゲームでは「グラディウス」の流れをくんでいるので、その独特のゲージシステムというのを引き継いでいる。

これは、ある特定の敵を倒すと出てくるパワーアップカプセルを取ると画面下にあるゲージの点灯が動き、欲しいパワーアップのところでボタンを押すとパワーアップできるというものである。

AUTOタイプとセミAUTOタイプは、このパワーアップを自動的に行ってくれるものである。パワーアップの順番は図2を見てもらおう。



このゲームでは点灯のかわりにゲージが大きくなる。

AUTOとセミAUTOの違い・その1

まず、大きな違いといえばプレイする際に使用するボタンの数である。だが、そこに大きな意味がある。

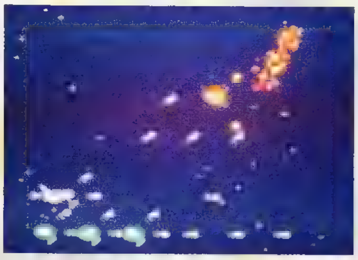
AUTOの場合使用ボタンは1個、ショットとミサイル兼用ボタンである。セミAUTOの場合はこの他にもう1個、パワーアップボタンを使用する。図2を見てもらえばわかるが、ほとんどのキャラのところにはレーザー系の武器しか見当たらない。AUTOの場合はダブル系の武器を使用することはできないのである。

セミAUTOの場合も基本的には図2とまったく同じ順番でパワーアップしていく。

しかしこれはプレイヤーがパワーアップボタンを一度も使わなかった場合の話である。セミAUTOの武器のパワーアップは多少ファジィ(死語か?)で、自分の好きな武器を選べるのである。ここで頭に入れておいてほしいのが、**セミAUTOでは、すでにショット関係のパワーアップをしているときはショットのパワーアップはセレクトしない**という大前提である。ただ、ひかるちゃんとあかねちゃんについては、ショットではなくミサイル関係であるが。

例えばビックバイパーとロードブリティッシュの場合では、パワーアップボタンを使用しないでプレイすると、オプションを1個取ったあとにレーザーを取り、死ぬまでずっとレーザーである。ここでレーザーを取る前に、パワーアップボタンを押してダブルを取るとこのダブルが優先されてレーザーはセレクトされなくなり、死ぬまでずっとダブルである(それ以後パワーアップボタンは使わなかったときの話)。

ちなみにセミAUTOのときのパワーアップボタンは武器パワーアップのほかにスピードアップにも反応するので、



このダブルが使えるのが、かなりおいしい

図2…全キャラのAUTOでパワーアップする順番

ビックバイパー／ロードブリティッシュ
スピード→ミサイル→オプション(1)→レーザー→オプション(2)→オプション(3)→オプション(4)→シールド

ツインビー／ウインビー
スピード→ロケットパンチ→オプション(1)→3WAY→オプション(2)→オプション(3)→フォースフィールド

ひかるちゃん／あかねちゃん
スピード→スプレッドボム→キャロット→オプション(1)→オプション(2)→オプション(3)→オプション(4)→スター

ミカエル／ガブリエル
スピード→ホーミングミサイル→ラウンドショット→グレードアップ(1)→グレードアップ(2)→グレードアップ(3)→グレードアップ(4)→オーラ

タコスケ／ベリアル
スピード→ミサイル→オプション(1)→リップル→オプション(2)→オプション(3)→オプション(4)→オクトパストラップ

ペン太郎／お花ちゃん
スピード→ポトンミサイル→オプション(1)→スプレッドガン→オプション(2)→オプション(3)→バブル

マンボウ／サンバ
スピード→バブルミサイル→バブルミサイル→スクリューレーザー→スクリューレーザー→バリア

こいつ／あいつ
スピードアップ→こいつミサイル→こいつWAY→こいつパワー(1)→こいつパワー(2)→こいつパワー(3)→こいつパワー(4)→こいつシールド



スピードは自分の好きな速さでプレイすることができる。もちろん最初に強制的にスピードを取ってしまうので、0速でパワーアップしていきながらプレイをしていくのは無理であるが。

これはAUTOとセミAUTOの両方に言えることであるが、交通標識ステージのスクロールの速いところでは、自動的にスピードアップを2回するのである(2速)。



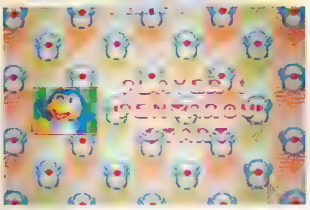
ここまできたら、早めにゲージをスピードにしよう。

AUTOとセミAUTOの違い・その2

これは自機がやられたときの復活のしかたが大きく違っているのである。グラディウスシリーズのほとんどは、自機がやられたときは一度ゲームがストップして、ある決まった地点からやり直すものである。

ところがAUTOのときは自機がやられてもゲームがストップしないで、次の自機が一定時間無敵で登場する。このとき、やられた自機は画面上に4個のベルをばらまく。

なお、2人同時プレイの時はタイプセレクトに関係なくこの復活方法となる。

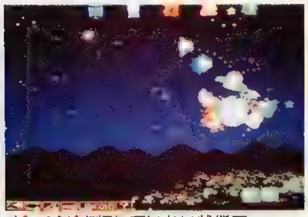


AUTOではこの画面はゲームスタート時のみ見られる。

AUTO系だけの長所をもうひとつ

AUTOとセミAUTOには、マニュアルにはない特徴がある。それは俗にいう「保険カプセル」というもののことである。

これは、パワーアップアイテムを持っていない状態で自機がやられてしまったときでも、次の自機は1個パワーアップアイテムを持った状態で登場する。すなわちスピードアップのゲージが点灯しているということで、必然的に1速を取れるということである(これはゲームスタート時についてもいえる)。



ゲージが点灯していない状態でやられても…。



1個カプセルを取った状態で復活する。

ベルパワーシステムについて

ここからはベルについてすこし細かなところまで書いていこう。

ちょこっと変わったんです

前作と色の変化がすこし違っている。今回は紫が新たに加わり、青の次が緑になって次のようになった…。

発生(黄色)ー(4発)→青ー(1)→黄ー(3)→緑ー(1)→黄ー(3)→白ー(1)→黄ー(3)→赤ー(1)→黄ー(3)→紫ー(1)→黄ー(3)→青…

この発生から二度目に青に変わるまでを1ループとすると、ベルは2ループすると消滅してしまう。



白ベルのセリフもすこし変わっている。

連続キャッチでスコアアップを狙え!!

黄色ベルを連続して取っていくと最高で1個10000点になり、それ以降も逃さず取っていけばずっと10000点のままである。では次のような場合はどうなるのだろうか?いくつかの例を挙げていこう…。

①黄色と黄色のあいだに、他の色のベルを取った場合

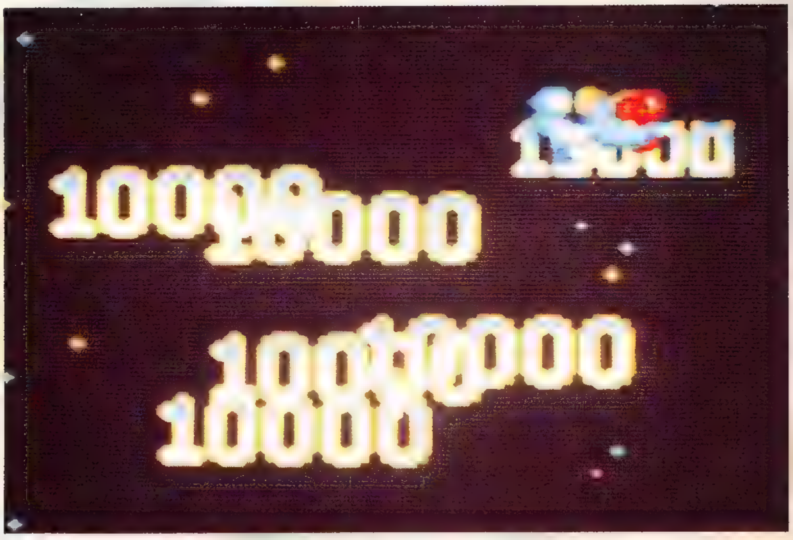
②ベルを消滅させてしまった場合

③2人同時プレイで、片方のプレイヤーがベルを連続して取ったあと、他のプレイヤーがベルを取った場合

④2人同時プレイで片方のプレイヤーがやられる。そして復活するまで他のプレイヤーはベルを逃がさない。そのあと復活したプレイヤーがベルを取った場合

さて結論から先に言ってしまうと、①~④すべての場合ベルのスコアは継続している。その理由は、**ベルを画面外に逃がさない限りスコアは継続される**ということである。

今回はパロディウスの2ステージボス「イーグル沙武」のちっちゃいのがベルキャリアとして登場し、ショットが防がれてしまうほどのベルをばらまくので、うまく取り続けていこう。



見た目も気持ちいいですね~。

進めば進むほど笑わしてくれる

このゲーム、先のほうに進むとより笑えるのだが、今のところなかなか手ごたえのある難易度である。ということで、今回はシューティングの苦手な人にもこのゲームをより楽しんでもらうために、基礎的なことを中心に書いてみたがいかがでしたか。

かなりやりがいのあるゲームになりそうなので、久々に横シューに燃えてみてはどうでしょうか。

テクニカルキャラでクリアしたい!
でも難しい…。しかしこれで安心だ!!

ダンジョンズ&ドラゴンズ®
タワー オブ ドゥーム

世の中のマイナーキャラ愛好家、
そしてテクニカルキャラ愛好家よ! これを読むのだ!!

正面から斬り合うだけが戦闘じゃないぜ

クレリック・ワンポイント攻略

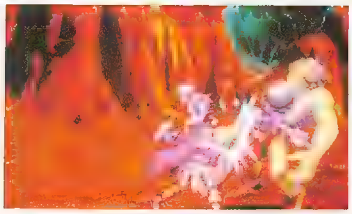
クレリックは、その補助的魔法の使い方や特殊技メインで進めていく所など、非常に"通"好みのキャラとなっている。その分味わい深いぞ。

担当：KAL

クレリックの基本戦法

クレリックは通常の連続攻撃の性能が悪くてとても敵の正面では戦えない。そのかわり、強攻撃（レバー前＋アタック）や立ち上がりアタックといった、特殊な操作で出る技の性能がかなりいいので、これらの特殊技をメインに進めていくことになる。

まず、基本1は、「敵とは軸を多少ずらして、遠くから立ち上がりアタックで戦う」こと。普段はとにかく離れて立ち上がりアタックだ。


クレリックで敵と闘うとは、主にこういうことである。

基本2は、オウルベアやヘルハウンド、マンティコアやトロールに効果抜群の「振り向き攻撃」だ。これは敵キャラの腹側にもぐりこんで、1発殴ったら反対側を向き、もう1発殴ったらまた元の方向へ向きなおり……という、歩き斬りの"その場振り向きバージョン"だ。

ただし、レバーを反対側、つまり後ろへ入れると同時に攻撃ボタンを押してしまうと、「後ろ攻撃」という特殊技が出てしまうので、振り向き攻撃をやるときは注意しよう。


敵の腹側にもぐり込んで、左右に振り向きながら一発づつ攻撃。

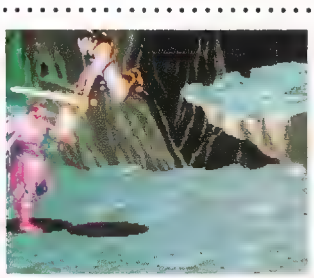

レバーを反対側へ入れると同時にアタックだと、この後ろ攻撃になる。

基本3は、強攻撃の使い方だ。普段は軸をずらしながらの強攻撃、いわゆる「軸ずらし大斬り」が有効だ。もし敵が倒れたら、わざわざ上（奥側）へ回り込まなくても、その場（倒れている敵の横）からの強攻撃で追い打ちをかけることができる。威力が大きくリーチも長いので、クレリックは「敵が倒れたら強攻撃」のクセをつけておこう。

ただし、遠くで倒れている敵には、例によって立ち上がりアタックで追い打ちをかけるのが有効。

そのほかの特殊技で優れている点では、ガード能力とそこから出るカウンターアタックのリーチの長さがあげられる。

ガード能力については、ほかのキャラではガードできない攻撃を防いでしまう、という点で非常に頼りになる。特に対ザイード戦では、ザイードがヘイストの魔法を使って素早くなった後でも、落ち着いて画面端へいってガードしていれば、魔法攻撃とダッシュ斬りによる"めくり"以外はすべて防げる。画面外からのジャンプ攻撃をガードした直後にカウンターアタックを出していれば、速くなったザイードもさして恐ろしい相手ではなくなるのだ。ただ、ザイードに関しては、ヘイストを使われる前に倒す（時間をかけずに速攻で倒す）というのが鉄則だ。


ヘイストザイードも、画面端でガードしていれば安心。

カウンターアタックは、振りが速くリーチが長い。無理して狙う必要はないが、ノールやスケルトンが前方にかたまっているときなどにガードしておくと頼りになる。

とにかくクレリックは、普段は「軸ずらし立ち上がりアタック」と「軸ずらし強攻撃」。敵が倒れたら強攻撃で追い打ちをかけ、まずいと思ったら性能のいいガードを固める。ボスを含め、左右幅の広い敵には腹側に入っての「振り向き斬り」を狙い、全般的に通常の連続攻撃は使わない。

もう少しだけ補足しておくと、昇りダッシュジャンプアタックと歩き斬りも意外に有効な技。特にザイード戦で活躍するが、通常面でも使い方を覚えれば、立ち上がりアタックと同じくらい重宝する技となる。

それとクレリックはお金が余るキャラなので、各面でオイル、ハンマーを惜しまず使っていこう。



楽しすぎるぜ! 巷をにぎわす最新ゲーム!!

魔法解説

コンティニュアルライト

クレリックの向いている方向にいる、視覚をもった敵を一定時間気絶させる。スケルトン、グール、レッドドラゴン、マッドゴーレム、デイモス以外の敵に有効な強力魔法。

ザコに使うのはもったいないので、ザイード戦(1回目、2回目共)、ビホルダー戦で使う。使うときはなるべく敵の近くにいるときにし、すぐに歩き斬りにいく。

つらいなら、トロール、ブラックドラゴンに使ってもいいだろう。また、セーブルタワー1Fのヘルハウンド+ノールウィズボウに対して使ってもいい。とにかく余らせるのはもったいないぞ。

ストライキング

敵にあたえるダメージ量が増加する。ただし持続時間はかなり短いので、使用したら一気にカタをつける必要がある。

使う場所は、2面砦コースボスのディスプレイサービースト戦、4面ボス、ブラックドラゴン戦だ。もしガントレットオブオーガパワーがない場合には、レッドドラゴン戦、デイモス戦でも使用する。

ホールドパーソン

"画面内"の人間型モンスターを4体まで拘束する。効かない"人間型"は、トロール、ザイード、デイモスと、当然アンデッド系、マッドゴーレム、以上だ。

この魔法は余るので、3面甲板上のトログロダイト×3あたりから素直に使っていったほうがいい。安全なうえに時間短縮になる。



5面のノール地帯や最終面で、惜しまず使う。

キュアシリアスワンズ

ゲーム前半ではケチらず使うこと(特にシナリオボスを倒す直前など)。

ただしゲーム後半でスクロールを取り出したら、どんどんためていこう。対レッドドラゴン、対デイモス用に残しておくのだ。

スティックストゥスネークス

ファイアービートル、ドラゴン2種以外のすべての敵に有効な攻撃兼足どめ魔法。

ためておいて2回目ザイードやデイモスに使ってもいいし(特にデイモスに蛇×7~9、計21~27匹以上噛みつかせるともの凄いダメージ!)、5面以降のアンデッドと生物の敵が同時に出現する場所で少しずつ使っていってもいい。ビホルダーにも有効だ。

ターニングアンデッド

スケルトンとグールを一発で消せるのはいいのだが、モーションが長すぎるので、使う場所やタイミングをパターンにする必要がある。ただしアンデッド類は動きが緩慢なので、3面船内のグールや廃坑のグール地帯で、上か下に誘導してまとめたあと、反対側の上か下へ移動して唱える、という使い方はできる。最終面の塔内でも、壁のカーブを利用して隠れながら唱えることができる。

多人数プレイ時にアンデッドの出現する場所(特にボス戦)では、ひたすら唱え続けよう。

かち割り切り裂きたたっ斬れ!!

ドワーフ・ワンポイント攻略

基本的な戦い方をマスターすれば、それだけで全体をカバーできる屈強のドワーフ。ドラゴン、そしてセーブルタワーはすぐそこだ。

担当:C・LAN

ドワーフの特徴をざっと挙げてみると…

・斧の振りが速い
・リーチが短い
・ダッシュスピードが遅い
・小さい
・じじい

…などなど。こういった特徴からドワーフは、他キャラとは少し違った戦法が要求されることになる。

斧の厚みで敵を斬れ!!

ドワーフの武器である斧は、リーチがない分、縦方向への判定(厚み)が大きい。これを利用して、敵の上下から近づいて斬りにいく戦法が重要かつ有効になる。近づく感覚は、同社のファイナルファイトなどで敵をつかみにいくときに似ている。

一度懐に潜り込んだ後は、一発ずつ歩きながら押していこう。後々ザイード戦などで必要になってくる方法なので、歩きながら(レバーは入れっ放し)の目斬りは、なるべく多用する癖をつけておこう。ドワーフはこれが最もやりやすいキャラだぞ。

ワンセットを入れるのは、斬り押ししている最中に後ろから敵に近づかれそうなときや、複数の敵を相手にしたときぐらいにしておこう。あるいはワンセットを入れれば敵が死んでくれそうなときも有効(4発目は攻撃力が高い)。

なお、ドワーフのワンセットは、2発目だけがリーチが短く、残りの1、3、4発目は同じになっている。



下からスッと近づいて…



斬る!!この後は目斬りで押していこう。

振り向き斬りの利用価値極大

マンティコア戦などで有効な振り向き斬りとは、敵の中央に重なり、1回斬るごとに反対を向いて斬り続けるというものだ。この特徴は、敵にガードされることが絶対にないことで、死ぬか倒れるかするまで続けられる半はめ技だ。

振り向き斬りは元来横に大きいキャラにしか使えないが、ドワーフは一振り目のときに背中にも攻撃判定を持っているため、ほとんどの敵に対してこれが使えるのだ。

また、これをやらずとも、先ほどの斬り押しを少し応用し、背中で斬りつつ前進することも可能だ。後ろの敵をひきずるように斬り続けるのは見ていても楽しいし、何より絶対にガードされないというのが大きい。活用していこう。



背中の判定を利用してひきずっていくこともできる。

そのほかの技の性能

ドワーフが最も秀でているのがスライディングだ。距離は短いものの、立ち上がるときのスキがかなり小さくて使いやすい。

起き上がりアタックもまぁまぁだが、やはり距離が短いので注意しよう。

魔法は出す位置が低いため、ブラックドラゴンにライトニングはめが通じないのが痛い。

アイテムはダガーが使いやすい。アロー、ハンマーは投げるまでのスキが大きいので、うまく使い所を見極めよう。

元々肉弾戦が主となるキャラだけに、エルフのように緻密なパターンを作らなくてもいいのがドワーフの魅力だ。豪快に敵を斬り刻んでやろう(でもちまちま斬りか)。

コボルド百態



大振り。勇ましく斬りかかってくる。

ジャンプ下突き。なんか剣にふりまわされてるみたいで重たそう。

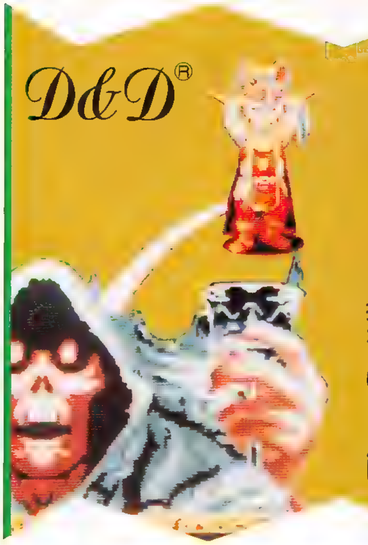
もっともくらいやすいのはこの突きだろう。意外にスッと手元で伸びてくる。

ヒヨリポーズだ。よく見るとダラ～とよだれをたらしている。

ダガーも投げる。どこに隠し持っているのやら…。

実に様々な表情を見せてくれるザコたち…。その中でもコボルドは最高。一匹飼ってみてもいい。慣れるとカワイイぞ。

オイルまでも使う。しかも2匹で。意外に知能は高いとみた。



遊び心を忘れずに…
デイモス悦楽の宴

おカタいアクションゲームと思われがちなこのゲームだが、少し視点を変えてやれば、新しい魅力が発見できる…かもよ。

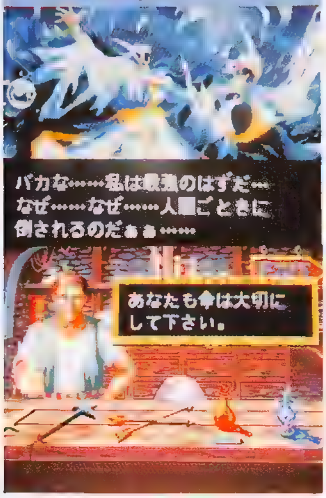
担当：C・LAN

なみいるボスども

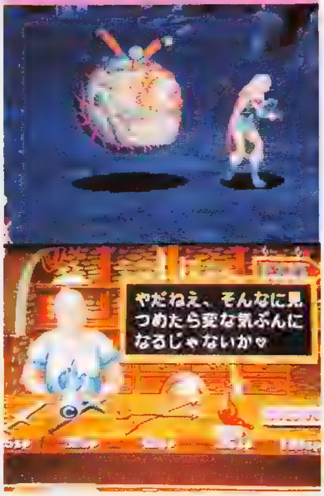


オーガ　ザイード①　マンティコア　ビホルダー　ディスプレイサービースト　レッドドラゴン　トロル　ザイード②　ブラックドラゴン　デイモス

ユークリッド曰く…



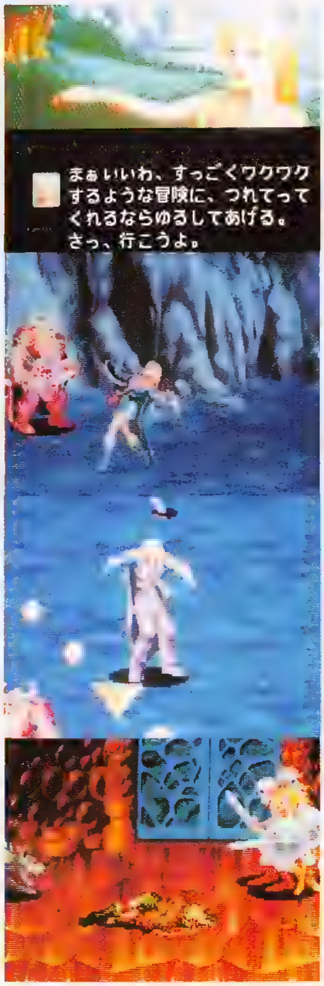
見つめるナオミ♡



少女の夢



ごきげんルシア



To be continued (ウソ)





第一部：対CPUを極めよ！

ワールドヒーローズ2 JET

ついに今号から始まる、大攻略。まずは対CPUをクリアしてみようか。

担当：MOMO

さて、もうそろそろWH2JETが出回りはじめていると思うが、みんなはプレイしているかな？
対CPU戦は前作ほどは難しくないけど、やはり色々と知りたいことがあるはずだ。今回は、知っているとちょっとお得な情報を載せてみよう。

君にクリアできるかな？ 決勝戦までの道のり

対CPU戦では前号から説明してきたが、「超武会モード」と「武者修行モード」という2つのモードがあるのだ。
まず、「武者修行モード」とは、対戦したい相手を4人選び、それぞれ1人ずつと三本勝負していくのだ。
これで4人を勝ち抜けばクリア。エンディングとなるのだ。このモードにはラスボスなどは出てこず、CPUも多少は弱いので練習するのに最適だろう。
「武者修行モード」が練習用ならば、「超武会モード」は本番用だろう。
「超武会モード」は、いままでと多少ルールが違うのだ。大会は全部で5日間あり、1日目〜4日目は予選、5日目が決勝戦となる。
予選は1日に3人と一本勝負で闘い、2人に勝てば次の日に進めるぞ。
その日のうちに出てくる3人組は、いつも同じ組み合わせで出てくるので、ここで紹介しておこう。



博士にたのんで、対戦相手を選ぶのだ。



とりあえず、こんなエンディング。さあ、次は大会だ！

美少女＋1チーム

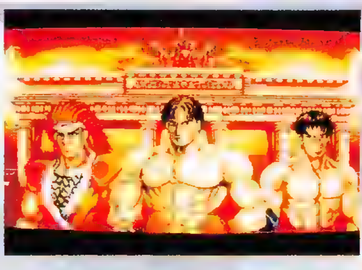
リョウコ、ジャンヌと、なぜかJ・カーンの3人組。別名、スライディング部隊。
出てくる順番は、リョウコ、J・カーン、ジャンヌ。



ジャンヌ、リョウコはわかるが、なぜJ・カーンなのだ？

正党派格闘集団

フウマ、ドラゴン、シュラという、かなりの強敵チーム。
出てくる順番は、シュラ、ドラゴン、フウマ。



こいつらは、本当に強いぞー！どうにかせねば！

超色物的集団

ブロッケン、ラスプーチン、マッドマン。誰がなんといおうと、色物集団である。
出てくる順番は、マッドマン、ブロッケン、ラスプーチン。見かけ以上に強敵。



見かけは色物だが、実力はある3人組。油断するなよ。

筋肉ハイパワーズ

マッスルパワー、エリック、マキシマムという、超暑苦しい3人組。3人とも必殺投げを持っているので、近づかれると、かなり怖い。
順番は、マキシマム、マッスルパワー、エリック。
この3人組を4日間、つまり12人を倒せば、決勝戦に進めるのだ。が、決勝戦の前にちょっとしたハプニングがある。それは、C・キッドが乱入してくるのだ。



かなり嫌な組み合わせ、の3人組。パワーだけはあるので注意。

このC・キッドから先の試合はすべて、三本勝負となるぞ。キッドを倒せば、怪しげな情報を得て決勝戦だ。
決勝戦の相手は、必ずハンゾウだ。このへんから、かなりCPUが強くなってくるぞ。

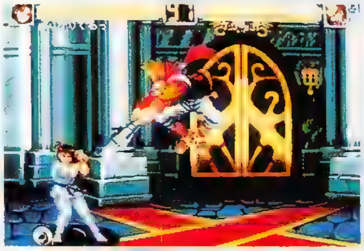


さすがに決勝戦だけあって、かなり強いぞ！



おお、なんか悪そうな奴が出てきたぞ…。

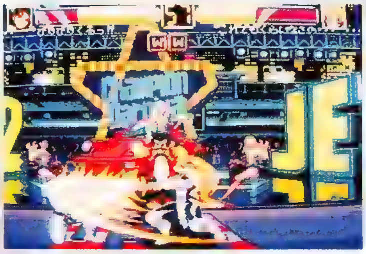
ハンゾウを倒すとなんと、この大会の真の目的が明かされるのだ。
この後に、悪の英雄、ジャックとリョフ、そしてラストボス、ゼウスと闘うことになる。この3人の強さはハンパじゃないぞ。
ゼウスの野望を打ち砕くことが、君にできるかな？



ジャック、リョフ、ゼウス…こいつらは強敵だ！

これを知っていれば、対CPUは楽になるかも…

最後にちょこっとだけ、対CPU戦で役にたつ情報を教えておこう。
このゲームのCPUは体力が半分くらいになるまでは、必殺技を使ってこないのだ。よって、通常技の対空技を持っていない相手にはバンバン跳び込んでもOKなのだ。
また、待っていればいつか跳び込んでくるので、対空技で落とすのもいいだろう。



ここまで体力が減ると、さすがにモードは変わるぞ。



これを知らないあんた…モグリだな
ボーナスステージパーフェクト法

ボーナスステージだって、立派なCPU戦の一つ。クリアできなきゃ恥ずかしいぞ！

担当：MOMO

ボーナスゲームをバカにするなよ

JETになって、新しくなったものに、ボーナスステージがある。

点数などを気にせずにプレイする人もいるが、やはりパーフェクトが取れないと悔しいというもの。

そこで、ボーナスステージでパーフェクト（一部のキャラ除く）を取る方法を教えてしんぜよう。



ジャンプ大キックで止める。これが基本。

まず、このボーナスステージのルールから説明してみよう。といっても、案外簡単なものだ。



ハンゾウのしゃがみ大パンチは2発入るので、5回だせば…、



ハイ、パーフェクト。

前から走ってくる猛牛を攻撃して止め、牛が倒れるまでに技を9発（最初に止めるために1発入れているので、計10発）入れれば、パーフェクトだ。

書くのは簡単だが、実際にやってみると結構難しかったりするぞ。

コツとしては、最初の一発目は強攻撃がいいだろう。弱攻撃だと止められずに、弾き飛ばされてしまうことが多いのだ。

また、2発目以降も強攻撃がいいようだ。キャラによっては弱攻撃でもいいようだが、他のキャラが弱攻撃を出すとすぐに牛が倒れてしまうので、かなりやりにくいだろう。

キャラ別、ボーナスステージ対処法

各キャラクターごとのパーフェクトの取り方は、表を見てもらえば、たいていはわかるだろう。

ほとんどのキャラはバックジャンプ強攻撃から入るのだが、引きつけて出すのがコツだ。画面の上のほうにあるゲージを見て、自分のジャンプスピードを計算してジャンプしよう。



大ロングスパークサンダーが、なんと8発も入るのだ。

ここで各キャラごとの、ちょっとした点を書いてみよう。

フウマの立ち大キック×9は、レバーを前に入れながらタイミングよく出すとパーフェクトが取りやすい。

ドラゴンは、立ち大パンチを百烈脚に変えても平気だが、コマンドを失敗するとリスクが大きいので、安全にいくなら大パンチ。

なんと、ラスプーチンは現在では7発までしか入らないのだ。ちなみに、最後のアクセルスピンは大足払いをキャンセルして出そう。

ブロッケンは最初のジャンプ大パンチが非常に難しいぞ。さらに最後のロングスパークサンダーは、大じゃないとパーフェクトをとれないぞ。



このキックを使うのだ。



なぜか、この小キックだけでいいのだ。楽すぎるね。

シュラの立ち大パンチは、レバーニュートラルのアッパーじゃないとダメだぞ。

キッドの近距離大キックも、レバーはニュートラルで出そう。

エリックはなぜか、最初から最後まで、立ち小キックだけでいいのだ。これもレバーを前に入れながらがやりやすいだろう。

大募集

本文中にも書いたが、いまだにラスプーチンのボーナスステージパーフェクト法が発見されていないのだ。

そこで、今読んでいる君の力を借りたいと思うのだ。このゲーメストの読者の中の、一人ぐらいはパーフェクト法を見つけることができると思う。

もしラスプーチンでパーフェクトを見つけた君！今すぐ情報を提供してくれ。その方法でパーフェクトが確認されたら、何かをプレゼントしよう。

あて先は「ゲーメストアイランド」と同じで、「ワールドヒーローズ2JET・ラスプーチンパーフェクト法」係まで。

それ以外の情報も待っているので、ドンドンお手紙ちょうだいね。

各キャラ別、ボーナスパーフェクト法

ハンゾウ	ジャンプ大キック➡しゃがみ大パンチ×5
フウマ	ジャンプ大キック➡立ち大キック×9
ドラゴン	ジャンプ大キック➡（近）立ち大パンチ×5
J・カーン	ジャンプ大キック➡（近）立ち大パンチ×5
ラスプーチン	ジャンプ大キック➡小ファイアー➡しゃがみ大キック➡大アクセルスピン
ジャンヌ	ジャンプ大キック➡立ち小パンチ×9
ブロッケン	ジャンプ大パンチ➡小ジャーマンミサイル➡大ロングスパークサンダー
マッスルパワー	ジャンプ大キック➡立ち大パンチ×9
シュラ	ジャンプ大キック➡立ち大パンチ×9
リョウコ	ジャンプ大キック➡（近）立ち大パンチ×5
キッド	ジャンプ大キック➡（近）立ち大キック×9
マッドマン	ジャンプ大パンチ➡（近）立ち大パンチ×5
エリック	立ち小キック×10
マキシマム	ジャンプ大キック➡（近）立ち大パンチ×9
ジャック	ジャンプ大パンチ➡立ち小キック×9
リョフ	ジャンプ大キック➡槍撃破



スーパースターに敵はなし！

対CPU攻略 ドラゴン

前作でも、かなりクリアの楽だったドラゴン。今回も飛び足刀がメイン武器だ！

担当：MOMO

飛び道具がない分、他のキャラと基本戦法が異なるドラゴンだが、かなり楽にクリアできるぞ。

基本戦法その①

ここからドラゴンで対CPU攻略をするのだが、今回の攻略は必殺技の使用頻度が非常に高いのだ。よって、すべての必殺技をいつでも出せるように下準備（練習ね）しておこう。

まず最初のパターンは、一番基本となるパターンだ。

やり方は簡単で、まず中間距離で飛び足刀を出す。なるべく足の先端を当てる感じで、大で出そう。

飛び足刀が当たったら、相手の起き上がりにもう一度、同じように重ねていこう。

この飛び足刀を相手がガードしたら必ず跳び込んでくるので、そこを対空技で落とすのだ。

このパターンで対空技に使うのに一番いい必殺技は、百烈蹴だ。全部入れれば、ハンパじゃないダメージを与えることができるぞ。



飛び足刀三段蹴りをガードさせれば…、



ほうら、跳んできた。百烈蹴で大ダメージ！

しかし、この百烈蹴は、ある一部のキャラには対空としては使えないのだ。そういう相手には、違った対空技を使っていこう。

百烈蹴以外の対空技としては、ドラゴンキック、飛竜脚、垂直ジャンプ大キックなどだ。この3つの技は百烈蹴に比べると威力は落ちるが、対空技としてはかなり優秀だぞ。



飛竜脚は対空技としても使えるのだ。

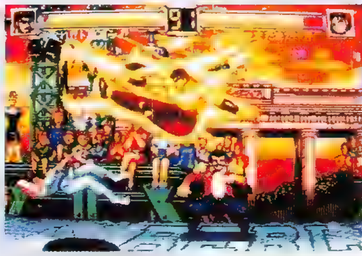
このパターンが通用する相手は、マッドマン、ラスプーチン、J・カーン、マキシマム、マッスルパワーなどだ。

相手によって対空技を百烈蹴から他の技に変えていこう。

基本戦法その②

といっても、戦法と呼べるほどのことではない。ただ、ドラゴンキックを連発して出していればいいだけなのである。

これだけで、リョウコ、ジャンヌ、マッドマン、シュラ、エリックなどに勝てるぞ。コツとしては、相手との距離を見て、大と小を使い分けることだ。

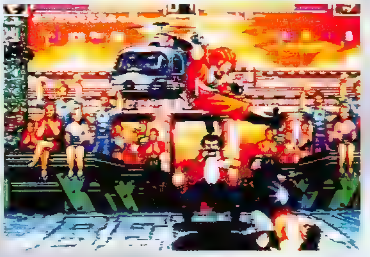


ただドラゴンキックを連発しているだけ。でも、よく当たる。

その他の戦法

ここまでにまだ、名前の挙がっていないフウマはどうするかというと、待ち戦法しかないのだ。

CPUは自分の体力が半分くらいにならないと必殺技を使ってこないので、跳び込んでくるのを待っていよう。跳び込んできたら百烈蹴で落とすのだ。これで、なんとか勝てるだろう。

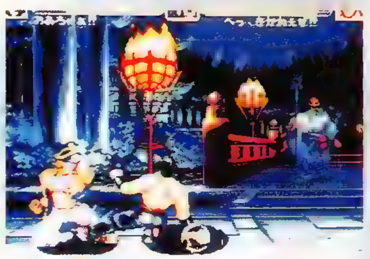


なんか勝手に跳び込んでくるんですけど。

VS C・キッド めくりを狙え！

キッドは、基本戦法その1で勝つことができるのだ。

最初、その状態に持っていくには、めくり大キックを狙って跳び込んでいこう。キッドをめくったら、すかさず大足払い。これが結構、当たるのだ。こうなったら、後はパターンに持っていこう。



大足払いをガードされたら、しつこくめくりに行こう。

VS ハンゾウ 待つしかないっス！

このハンゾウはかなりやっかいだ。強力な攻撃力で連続技を狙ってくるので、一発入ったらあっという間に終わってしまうので要注意だ。

勝つには、フウマと同じく跳び込んでくるのを待っていよう。跳び込んできたら百烈蹴で落とせば完璧だ。

ただし、異常に低いジャンプをしてくることがあるので、それは素直にガードしていよう。

VS ジャック ジョーズアタックが怖いだけ

ジャックも基本戦法その1で攻めるのだが、色々と問題がある。

まず飛び足刀を当てるのだが、ただ出すだけではダメだ。一度、ジャックを倒してから、起き上がりに重ねるように出していこう。こうしないと、簡単に跳び込まれてしまう。

また、体力が半分以下のときに重ねが甘いと、ジョーズアタックで返されてしまうので注意しよう。

跳び込んできたジャックを返すには、垂直ジャンプ大キックを対空に使おう。これ以外の技では相殺しあってしまうのだ。



ジャックには、これが対空技だ。

VS リョウ はまれば楽勝

実は意外と楽なのが、リョウである。基本戦法その1で簡単に勝てるぞ。

といっても、最初の飛び足刀は倒れている相手に使おう。倒すのは簡単で、跳び込んで、大キックで大足払いを出せばよく当たるぞ。

飛び足刀をガードさせた後の対空技は、百烈蹴が使える。これでハマれば3発で終わりだ。



鮫になれ！それが勝利への道
対CPU攻略 C・キッド

今回も頼りになるのはスパイラルとシャークアッパーだ。

担当：C・LAN

ワーヒーJETの対CPU戦は、ワーヒー2に比べると随分易しくなった。その中でもC・キッドは楽な部類に入る。いくつかの有効なパターンを紹介していこう。

端に追いつめろ！ 大足→S・アッパーパターン

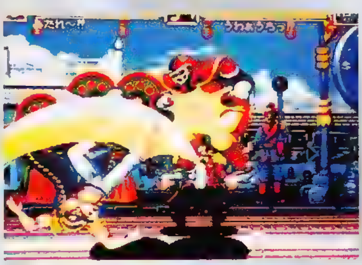
ほぼ全キャラに対して有効なのが、大足払いをガードさせ、シャークアッパーかスパイラルキックを出すというパターン。

持ち込み方だが、これが実に簡単。おもむろにスパイラルキックを出すと、跳ぼうとしてくらってくれるのだ。ラウンドスタート直後に出せばかなりの確率でヒットするが、絶対というわけではないのでいったん下がり、歩いてきたところに出せばよい。

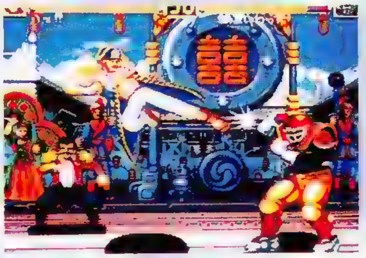
一回スパイラルを当てたら起き上がりに跳び込み、大キックをガードさせる（無敵の必殺技を出されることはまずない）。そして着地後スパイラルキックを出すと、再びヒット。こうして相手を、まず端に追い込んでいく。

一度端へやったら、起き上がりに大足払いを重ねておく。大足払いをガードさせたら、シャークアッパーを出せばOK。ただし、キャラによっては技を出されて負けてしまうので、スパイラルキックも併用しよう。

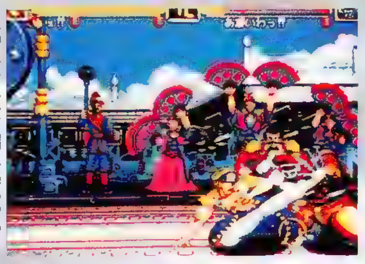
シャークアッパーがよく負けてしまうのがエリック。ジャンヌ、フウマ、マッドマン、ラスプーチンなどにも負けてしまうことがある。こいつらにはスパイラルキックがよい。



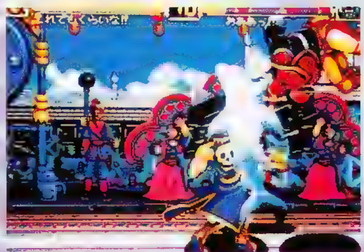
まずスパイラルキック。ラウンド開始後、少し下がり、歩いてきたところに出せばヒット！



そしてすぐに少しだけ前進して跳び込み、ジャンプ大キックをガードさせてスパイラル。



このようにして端へ追いつめたら起き上がりに大足払いを重ねておく。そして…、



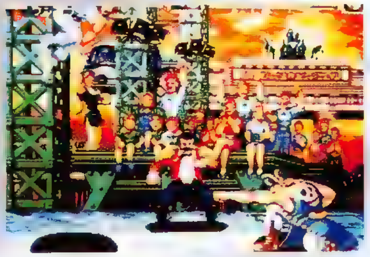
シャークアッパーを出せばこれが当たるんだな。以後大足払いから繰り返し。

スパイラルは、シャークアッパーのときとは違う反応をしてくるため決まるのである。スパイラルを使うときは、大足払いの先のほうをガードさせるようにすればよい。端で1回ヒットさせせたら少し下がるようにしよう。

リョウコのみに使用 ジャブ→スパイラルパターン

リョウコだけは身が軽く、スパイラルをよけられてしまうのでこのパターンを使う。

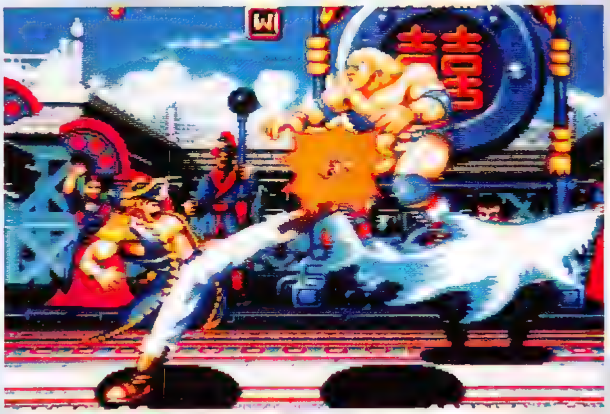
しゃがみジャブを連打し、跳んできたところにスパイラルを当てるのだ。ただしJETでは無敵ではないため、あまりひきつけずに出すようにしよう。



しゃがみジャブで跳んでくる。そこをスパイラルで迎撃だ。

跳ばせて落としてもOK！ 小鮫→ヤクザキックパターン

レバー中立の大キック（ヤクザキック）は相変わらず強い対空技だ。そこで、小シャークナックルで跳ばせて落とす方法も有効。ただ、一度蹴ったら少したためる必要がある（小舟もスキがあるから連続ではめるのは難しい）。



小鮫で跳ばせて大キックで落とす。対戦の基本はやはり対CPU戦でも有効。

端に追いつめるまでがムズイ VS C・キッド

一度端へやってしまえば、先の大足払い→シャークアッパーのパターンにはまるが、そこへ持ち込むまでが問題。

いきなりスパイラルを出してみよう。跳び越されてしまうが、なぜか正拳を出してくるので大足払いを当てることができる。そこから小技で跳び込み、大足払い→シャークアッパーへ持ち込もう。

小鮫→ヤクザで少しずつ体力を奪ってもよい。

フウマと同じだったりして… VS ハンゾウ

いきなりスパイラル（ヒット）→ジャンプ大キック（ガード）→スパイラル（ヒット）…これで端へやったら大足払い→シャークアッパーでOK。大足払いは先のほうをガードさせよう。

またまた基本パターンだ VS ジャック

端へ追い込むまではほかと同じ。そこで大足払い→スパイラルだ。シャークアッパーは負けることがある。

こやつまでも!! VS リョウ

開始後少し下がる。歩いてきたらスパイラル。いきなり出すとなぜか返されてしまう。

端へ追い込んだら大足払い→シャークアッパーで、はいパーフェクト。しかしこんなに楽でいいのだろうか。

ごらんの通り、C・キッドはほとんどのキャラに同じパターンが通用するという、非常に恵まれたキャラクターだ。ぜひ使ってみよう（実はこの後も…。初プレイクリアも夢じゃない、マジで）。

軟派忍術野郎再び参上!

対CPU攻略 フウマ

烈風斬で跳ばせて炎龍破の基本パターンにスッポリはまる。

担当：松っちゃん

対CPU戦は楽勝！ 全勝で決勝戦まで進め！

フウマは、超強力な対空技の炎龍破があるのでクリアが非常に楽なキャラなのだ。基本パターンは後述の2通り。じっくりと読んでちょ。

基本パターン①

初めに、足払いキャンセル烈風斬（以下"キャンセル"を省略）で跳ばせて、炎龍破で撃墜する。そのあとに、ダブル烈風斬を重ねると、ほぼ跳んでくるので炎龍破で撃墜。これだけで楽々パーフェクト勝ちだ。もし、パターンが崩れた場合は、足払い烈風斬からやり直せばOKだ。このパターンが通用するキャラは、ジャンヌ、リョウコ、エリック、マキシマム、ドラゴン、マッドマンの6キャラ。



ダブル烈風斬をガードさせると…。

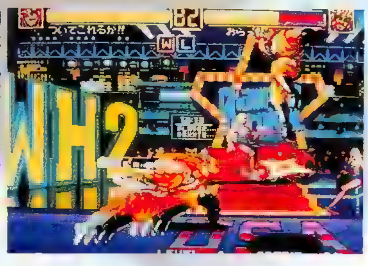


この後、なぜか跳んでくる。

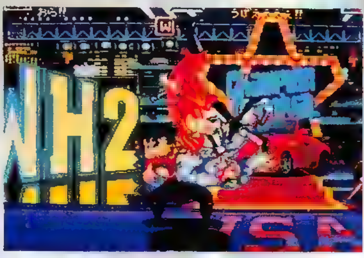
基本パターン②

初め、足払い烈風斬で跳ばせて、炎龍破で撃墜するところまでは、基本パターン①と同じ。そこから、端々の間合いまで離れて小の烈風斬を撃つ。相手がボーッとしているときは、垂直、または斜めジャンプするので、前ダッシュから炎龍破。このパターンが通用するキャラは、マッスルパワー、ラスプーチン、フウマの3キャラだ。

あと、応用パターンでJ・カーン、ブロッケンは、炎龍破の代わりに空中巴投げが決まるぞ。



相手が跳んだら、前ダッシュ炎龍破。



空中巴投げも楽勝で決まる。

その他のパターン

前半12人で基本パターンにはまらないのがシュラ。しかし、ご安心を。シュラには、いいパターンがあるのだ。足払い烈風斬の代わりに、小・大足払い烈風斬にすればいい。するとシュラは、こっちの攻撃をガンガンくらってくれるのだ。これで楽勝。



小足払い烈風斬をくらいまくってくれる。

あと、マッドマン戦だが、マッドマンのジャンプパンチ（ジャンプのお面）を空中巴投げするだけでも、楽に勝てるだろう。それと、足払い烈風斬と表現した烈風斬は、基本的に小の烈風斬だぞ。

以上で、大会前半12人の攻略をざっと流したわけですが、いかがでしょうか。前半12人の中できついと思われるのが、スライディング部隊（ジャンヌ、リョウコ、J・カーンの三人組）じゃないだろうか。うかつに烈風斬を撃つと、すぐにスライディングでくぐられてしまう。これを防ぐには、ダブル烈風斬を撃てばいい。



この通り。ダブル烈風斬はくぐれないのだ。

油断すれば一瞬で負けるぞ VSキャプテン・キッド

キャプテン・キッドは、スパイラルキック、シャークアッパーなど強力な必殺技を持っている。中間距離でいきなり出してくるヤクザキックも強力である。一見、スキのない強さと思われるが、実は弱いのだ。基本パターン①に完璧にはまるのだ。しかし、見出しに書いたように、油断すれば一瞬で負けてしまう。あと、ワーヒー2で使用頻度の高かった、飛び道具のはね返しのテクが必要となる。キャプテン・キッドは、シャークナックルを多用してくるので、この攻撃を完全にはね返すことによってかなり有利になるのだ。



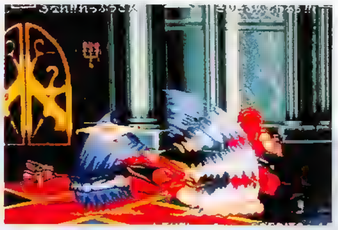
このはね返しができれば楽勝だぞ。

ハンソウの強さは今回も健在だ VSハンソウ

JETでも隙のない強さのハンソウ。忍者レッグラリアートがパワーアップしてかなりいやらしくなった。非常に強そうに書いてしまったが、実は、基本パターン②にはまる。注意すべき点は、ジャンプが異様に低い軌道でくるというところ。うかつに烈風斬を撃つと、すぐに跳び込み攻撃をくらってしまうので注意。

ジョーズアタックが激ムカ! VSジャック

こいつもスライディング部隊と同じく、烈風斬だとアイアンクロールがくるのでダブル烈風斬を使うこと。一応、基本パターン①が使える。ただし、サギパターン多し。



失敗例。アイアンクロールをくらうの図。

リーチは世界一、でも弱い VSリョフ

リョフは、体がでかいため烈風斬でゴリ押しするだけでも勝てるぞ。しかも、基本パターン①にはまるのだ。リーチだけは長いので、そこだけ注意すること。



とにかく長い槍なのだ。



はきょくどー!! お子様モード発進
対CPU攻略
J・カーン

超初心者向けのパターンを紹介しよう。これでとりあえず先に進むのだ。

担当：がっちん

さあ、JETになって我らがJ・カーンが装いも新たにパワーダウンした。

前作のワーヒー2では、全キャラ中最低の2つしか必殺技を持っていなかった。しかし、蒙虎覇極道とモンゴリアンダイナマイトは共に強く、攻めと守りに十分使える技であったことは間違いない。

だが、この飛車角ともいえる必殺技に陰りが見える。あの完全無敵のモンゴリアンダイナマイトが…弱くなってしまったのだ。

これは将棋でいう角落ちに等しい。この駒不足で頼れるものは、やはり蒙虎覇極道しか見あたらない。J・カーンの運命やいかに…。

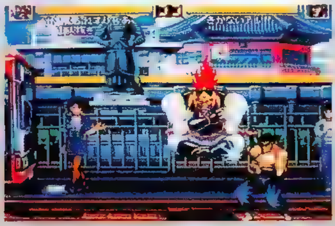
モンゴリアンダイナマイトの穴を埋められるか

対CPU戦における新必殺技の比重は今のところ高くはない。

ただ連発しているだけでガンガン当たる時もあるのだが、信頼度はイマイチ。

モンゴリアンプレス、モンゴリアンアタック共にガードされてしまうとスキが大きく、反撃をくらいがち。

これでは、穴を埋めるというまでには至らずじまいになりそう。


しまった!!ガードされた。


あっさりと返されてしまう。

通常技のほうはどうか。相変わらず相手をダウンさせる技は、数多く持ってはいるものの、どれもパッとしない感じがある。唯一レバー入れ立ち小パンチが強く、肩から指の先までが無敵部分。ある程度距離をおけば対空技に使える。うまく活用しよう。


意外な強さを見せる立ち小パンチ。

やっぱり蒙虎覇極道

というわけで、多少強引ではあるが蒙虎覇極道で押していこう。

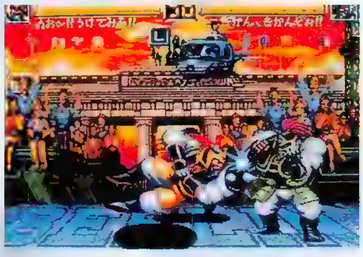
パターン自体は難しくなく、技が出ない人もいないとは思う（多分）のでマスターしてみよう。これで基本はバッチリだぞ。

まずこのゲームの大会モードは、3人ずつ4グループに分かれて出てくる。これらの日程を勝ち越していけば、決勝戦でハンゾウと対決できるわけである。あっ、途中でキャプテン・キッドが乱入してくるよ。

決勝戦のハンゾウまで計14人。全員に基本パターンで押していける。

基本パターン

ラウンドが始まったらいきなり「はきょくどー」と突っこんでいこう。敵がガードしたら十中八、九跳び込んでくるので、再び覇極道で迎え討つ。小パンチなどで返されても気にせず突っこもう。ただしジャンヌはダメ。また、跳び込んで来なくてもガンガン覇極道で押す。倒れている相手に重ねるときは、気持ち遅めのほうがよく、無理に重ねる必要はない。


とりあえず突っこめー。「はきょくどー」。


おーし。きたきた。

というわけだが、覇極道だけでは一部のキャラに通じない。だいたい残り体力60%ぐらい（覇極道2回ヒット）で敵の動きは変化する。

この状態で覇極道をガードされたら…ドラゴン、J・カーン、マッスル、シュラ、キャプテンたちは必ず返してくる。


調子に乗りすぎるとおつりをもらうことに。

J・カーンは逆に覇極道がくるまで待って、覇極道でおつりを返す。マッスルは近づいて来たらしゃがみ小キックで追い払うように出せば、立ちパンチを出そうとしているところにピシピシと入る。どちらも消極的だが確実だ。

他の3人は、後ろに退がりながら立ち小パンチで突進系の技を止めつつ、跳び込みを待つのがよい。キャプテンに飛び道具連発モードに入られたら、思いきって跳び込もう。

他のキャラについては、動きが変わるけど基本的には覇極道。飛び道具をうたれたらおとなしく耐えれば、その後は再びお子様モードへ。エリックの波は余裕があるので、バックジャンプでかわしたほうが、パターンの連携がうまくいく。

キャラごとにいくつか補足してみよう。

ジャンヌはパターンに入る前に大パンチで跳び込んでからのほうがよく、いきなり覇極道はザックリ切られる。

マキシマムは覇極道の戻りをショルダーチャージしてくるが、連続覇極道で余裕。しっかり返そう。

ブロッケンは、画面端に追い込んだら距離を開けよう。ロングサンダースパークの餌食になるぞ。

新キャラどもの登場

ジャックは強敵だぞ。通常技が強すぎてお子様モードは通用しない。こいつにはしゃがみ小キック連打の待ちJ・カーンが有効。ミキサークラッシュもしっかり反応すれば返せるぞ。ただしジョーズアタックはガードすること。あの技は強すぎるよ。

じつはリョフも覇極道連発でOK。歴史上屈指の武人もお子様には弱かった?ただし前にも述べたが、相手の起きあがりには無理に重ねないこと。長い槍で返されるぞ。



こんなのも珍しくない。

最後のボスはしばし待て!

このあとにはもっと強いやつがいるけど、その話はまたの機会に…。

とりあえずお手軽に倒せるパターンを紹介してみました。それにしてもJ・カーンは辛い闘いが続きそう。

Compact Disk & Video Cassette Information

CD



魔法大作戦

1800円(税込み)

収録時間40分55秒・商品番号GCD-8



きー悔しい！
ガインに先越されちゃった！（前号みてね）
私も買いに行かなくっちゃ
ゲ屋だけじゃなくって、もう全国の書店さん
でも買えるのよネ
まだ買ってないヒトはぜぇ～ったい買うこと
音楽とってもいいんだから
ね、シャイン（ウキ）
かわいいチッタちゃん＆おさるのシャイン

VIDEO



爆発的売れ行きの人気者！

スーパーストII

VIDEO

龍虎2▼4月28日発売!!



龍虎の拳2

龍虎2ビデオはここを見ろ！

CPUが異様に強い龍虎2。1人目に勝つのがやっとのミーですが、ひとたびこのビデオを見るや、ユリ、キング、ミッキーといった面々を自由自在に脱がすことができ、とてもうれしく思っています。センキュー。

すばらしいビデオ屋さん

●ゲーメストのビデオは、以下のすばらしいビデオ屋さんでも購入できます。

●ラオックスコンピューターゲーム館２Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-8-8　TEL03(3251)3100

●㈱ロケットソフトセンター１Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-13　TEL03(3257)0017

●㈱ロケット本店ソフト売場
〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14-1　TEL03(3257)0606

●㈱ロケットソフト２　３Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-14　TEL03(3257)0004

上記のお店のほかに、星光堂（問屋）さんと、取り引きのあるお店でも、ゲーメストのビデオは取り扱ってもらえます。

CONTENTS〈目次〉
VIDEOGAME MAGAZINE
GAMEST No.114
5.15 15 May 1994



●さあ、今月から月2回刊だ！毎月15日と30日に発売するぞ。それを記念して、読者プレゼントが盛りだくさん！今回だけでも800名、以下3号ぶっ続けてドカーンとプレゼントしていくので、みんな応募してくれ。今後もさらに内容を充実させていくのでよろしく！



楽しすぎるぜ！ 巷をにぎわす最新ゲーム!!

全員注目！ウルトラゲームのご機嫌攻略!!

NEW GAME PATROL

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト5月15日号

表紙：「ワールドヒーローズ2JET」SNK／ADK　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「スーパーストリートファイターⅡX」©カプコン

ワールドヒーローズ2JET

WH2JETでは対戦も超熱いのだ。タイプセレクト、カウンターダメージ、対戦の要素もバッチリだぞ。

対戦攻略 基本編
タイプセレクトを使いこなせ!

対戦で、かなり奥の深いタイプセレクト。
今回はお薦めタイプを載せてみたぞ。

担当：MOMO

対CPU戦だけが、WH2JETではないぞ。対戦も超熱いのだ。

WH2JETの対戦で気になる所は、やはりタイプセレクトだろう。このタイプセレクトは、うまく使えば自分のキャラの性能をいつも以上にUPさせることができるぞ。

逆にいうと、うまく選ばないとキャラの性能を落としてしまうことにもなるのだ。

そこで、今回は各キャラの担当者のお薦めのタイプを表にしてみたぞ。

これはあくまでもお薦めなだけなので、う呑みにする必要はないだろう。



どれを選ぶかは、君の自由だよ。

タイプセレクト研究

それでは、タイプセレクトについて説明してみよう。

タイプは全部で4種類。「ノーマル」「攻撃型」「防御型」「スピード型」がある。

この4種類はかなり違うので、簡単に説明してみると、

●ノーマル型…とくになにも変化しない、普通のタイプ。

●攻撃型…スピードと防御力を犠牲にして、攻撃力をUPさせたタイプ。一発のダメージが大きいキャラがこのタイプを選ぶと、脅威となるだろう。

●防御型…攻撃型とはまったく正反対で、防御力をUPさせたタイプ。このタイプの最大のメリットは、強攻撃をガードしても体力が削られないことだろう。

ただし攻撃力が落ちているから、決定打がないので逆転は困難かも。

●スピード型…攻撃力、防御力を捨てて、スピードをUPさせたタイプ。

相手をほんろうさせるには十分なのだが、攻撃力が低いので逆転もできなければ、防御力の低さで逆転される恐れも多い。自分のペースで試合を進めなければならないぞ。

このようにタイプごとにかなり違うのだが、くわしい情報が知りたい人は、5月号を見てくれ。

お薦めタイプはこれだ!

各担当者に意見を聞いたところ、このような結果が出た。当然だが、担当者の性格もあるが意外と「ノーマル」が多いのだ。

攻撃力も防御力もスピードも落としたくない、というと「ノーマル」が一番いいようだ。

逆に少ないのが「防御型」。ここの編集部員は性格が凶暴なのか、「守るよりも、攻める」と考えている人が多いからだ。



編集部員は血に飢えているのか?「守るより、攻めろ」の精神だ。

それではキャラごとに少しずつ説明してみよう。

●ドラゴン…スピード型はジャンプの飛距離が伸びるので、三角跳びが結構使えるのだ。超低空で出せば、ほとんど返されないぞ。

●ブロッケン…ブロッケンはほとんど歩いて移動することがないので、スピードを選ぶ必要はないのだ。また、元から攻撃力、防御力ともに低いので、ヘタに下がるよりは「ノーマル」のほうがいいだろう。

●シュラ…シュラもブロッケンと似たような意味で、ノーマルを選ぶようだ。ほとんどの移動がタイガークローなので、スピードはいらないのだ。また肉弾戦が多いので、防御型でもいいだろう。

●リョフ…リーチがあり、スピードは必要なさそうだが、実はスピード型だ。削りや対空技のジャンプ大パンチが使いやすいからだろう。

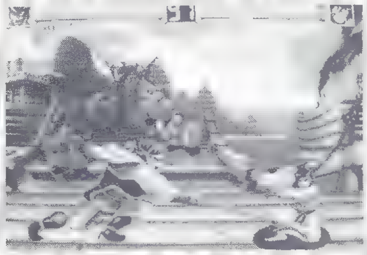
と、このような理由でタイプを選んでみているのだ。自分のキャラ特徴をよく見て、間違いのないタイプ選びをしよう。



シュラはタイガークローを移動手段に使え。



ブロッケンは主に、この技で移動する。



削るのに素速く近づくためには、やはりスピード型だ。

編集部員お薦めタイプ

ハンゾウ	攻撃型	ノーマル型
フウマ	攻撃型	ノーマル型
ドラゴン	スピード型	ノーマル型
J・カーン	攻撃型	ノーマル型
ラスプーチン	スピード型	攻撃型
ジャンヌ	ノーマル型	防御型
ブロッケン	ノーマル型	攻撃型
マッスルパワー	攻撃型	スピード型
C・キッド	スピード型	攻撃型
エリック	スピード型	ノーマル型
リョウコ	ノーマル型	スピード型
シュラ	ノーマル型	防御型
マッドマン	スピード型	ノーマル型
マキシマム	防御型	ノーマル型
ジャック	ノーマル型	スピード型
リョフ	スピード型	攻撃型



全員注目!

ウルトラゲームのご機嫌攻略!!

頭を使って攻めろ! ダメージ計算のすべて

いままで何も考えないで攻撃していたかもしれないが、少し考えて出せば一発逆転も可能だぞ!

担当：MOMO

前作をプレイしたことのある人ならわかるかもしれないが、WH2JETは、かなり攻撃時のダメージが大きいのだ。

それはなぜか?と調べてみたところ、今回はダメージの計算のしかたがかなり細かく設定されていたのだ。

そこで今回は、この気になるダメージ計算のしかたを載せてみよう。

ダメージを計算しよう

ダメージの変化の条件に、まず体力ゲージが関係している。

その条件は…、

●ヒット側（やられる側）のライフがMAXの2分の1以上ある場合、攻撃側のダメージは2倍になる。

●ヒット側のライフがMAXの6分の1以下になった場合、ダメージは基本値のまま。

●この条件以外はすべて、ダメージは基本値の1.5倍になる。

これでわかることは、最初に受けるダメージは大きいが、体力が少なくなるにつれて、受けるダメージも少なくなることだろう。

体力ゲージはまた、ほかにも影響するぞ。それは、相手との体力差に条件はあるのだ。

●2人の体力差が0～29の場合、ダメージは基本値のまま。

●ヒット側の体力が攻撃側の体力より30～59以上多い場合、ダメージは1.1倍になる。

●ヒット側の体力が攻撃側の体力より60以上多い場合、ダメージは1.2倍になる。



これだけ体力差があれば、減りは大きくなっているはずだ。

ということは、逆転性が増したということになる。もし体力で負けていたとしても、うまく連続技で攻めてれば逆転は可能なのだ。

次のダメージの変化に、カウンターが入ったときがあるのだ。カウンターダメージも細かく設定されているぞ。

●攻撃したときに、ヒット側が攻撃をしていなければ状態カウンターが入り、攻撃していれば攻撃カウンターが入る。

●ジャンプ攻撃に攻撃を合わせても、攻撃カウンターにはならない。ただし、必殺技でジャンプしているときは、攻撃カウンターは入る。

攻撃カウンター	倍率
小攻撃に攻撃を合わせる	1.1倍
大攻撃に攻撃を合わせる	1.3倍
必殺技に攻撃を合わせる	1.5倍

状態カウンター	倍率
相手が立っている	1.0倍
相手がジャンプしている	1.0倍
相手がしゃがんでいる	1.3倍

攻撃の隙に技を入れれば、いかに効果的かがわかるだろう。相手の隙は見逃すなよ。



このように技が入れば、ダメージは1.5倍だ。

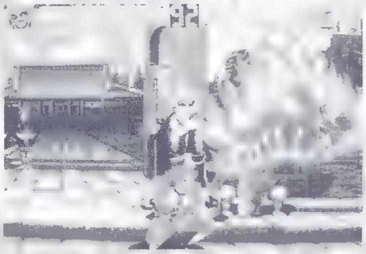
防御側＼攻撃側	ノーマル	攻撃	防御	スピード
ノーマル	1.0	1.15	0.9	0.85
攻撃	1.15	1.2	1.0	1.0
防御	0.9	1.0	0.9	0.8
スピード	1.15	1.2	1.0	1.0

そして対戦のときだけだが、タイプも大きく影響してくるぞ。

この表は前号にも載ったが、わかりにくかったので説明を入れておくと、攻撃側のタイプがノーマルで、防御側のタイプがスピード型のときは、ダメージを1・15倍するということなのだ。

ここまでのすべての条件が満たされると、なんと攻撃力は4・32倍にまで脹れ上がるのだ。このダメージは大きいぞ。

一発逆転も夢ではないのだ。最後まで全力で闘おう。



普通の爆烈究極拳のダメージがこのくらいで…。



もし、こんな条件で技が入ったら…、



こんなに減るのだ。恐るべし、カウンター！

これでコマンドは完璧だ！

パーフェクトコマンド表

このコマンド表をゲームセンターに持っていけば、わからぬ技はない！対戦でガンガン勝ち抜こうぜ！

担当：MOMO

新技を使いこなせ

それでは、このページでは新技の簡単な説明をしておこう。

ハンゾウ

●微塵隠れの術…JETからの新技。テレポート技なのだが、スキはそれほどない。弱で出すと相手の手前に現れ、強だと反対側に現れる。

●イヅナ斬り…必殺技ではなく、特殊技。空中で一瞬止まってから垂直に落ちてくるので、フェイントとして使える。

フウマ

●爆裂究極拳…一撃必殺の大技だが、攻撃判定が出るまでが遅いので、かなり使いにくい技。

ドラゴン

●飛竜脚…非常にトリッキーな動きなので、つい手を出したくなる技。また対空技、連続技としても使える。

ジャンヌ

●ファイアーバード…これも一撃必殺の大技だ。やはり出るまでが遅いので使いにくい技だ。

J・カーン

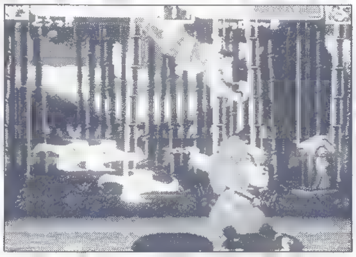
●モンゴリアンアタック…画面中を跳ね回る技だが、うまく狙えば、めくることも可能。

マッスルパワー

●対空ジャイアントスイング…なんと空中にいる相手をつかんでしまう投げ技だが、対戦で狙うのは非常に難しいぞ。

ブロッケン

●ロングスパークサンダー…手を伸ばして攻撃するのだが、手の先以外には攻撃判定がな



うまく使えば反応できない、イズナ斬り。

マッスルパワー

技名	出し方
マッスルボンバー	←溜め→+B
トルネードブリーカー	相手の近くでレバー1回転+A
超ドロップキック	↓↘→↗+B
対空ジャイアントスイング	相手の近くで↗+AB
エルボードロップ	ジャンプ中に↓+A
ギロチンドロップ	ジャンプ中に↓+B
ボディスラム	相手の近くで↘+A

ジャンヌ

技名	出し方
オーラバード	←溜め→+A
フラッシュソード	↓溜め↑+B
ジャスティスソード	←溜め→+B
下突き	ジャンプ中に↓+A
スライディング	↘+B
ファイアーバード	→↓↘→↗+A

C・キッド

技名	出し方
シャークナックル	←溜め→+A
シャークアッパー	↓溜め↑+A
スパイラルキック	←溜め→+B
ハイパーヤクザキック	→↘↓↙←+B
パイレーツシップ	↓↘→+A
シャークキック	ジャンプ中に↘+B

フウマ

技名	出し方
烈風斬	↓↘→+A
炎龍波	→↓↘+A
忍法風輪華斬	↘↓↙←+B
ダブル烈風斬	↓↘→↓↘→+A
空中炎龍波	ジャンプ中に→↓↘+A
空中巴投げ	ジャンプ中に相手の近くで→+A
二段ジャンプ	ジャンプ中にレバー↖、↑、↗のいずれか
爆裂究極拳	→↘↓↙←↖+A

ドラゴン

技名	出し方
ドラゴンキック	↓↑+B
百烈拳	Aボタン連打
飛び足刀	↓↘→+B
百烈蹴	→↘↓↙+B
飛竜脚	↓↙←+B
空中投げ	ジャンプ中に相手の近くで→+A
蹴り上げ	ジャンプ中に↘+B
三角飛び	ジャンプして画面端でレバー逆

ジャック

技名	出し方
アイアンクロール	↓↘→+B
ジョーズアタック	→↓↘+B
ニースマッシャー	↓↙←+B
ミキサークラッシュ	↓↘→+A
トライアングルジャンプ	ジャンプして画面端でレバー逆

リョフ

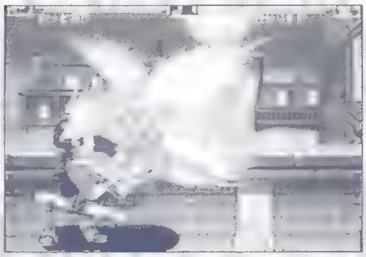
技名	出し方
槍乱舞	↓↙←+A
気功蹴	→↘↓↙←+B
火炎拳	↓↘→+A
槍撃破	↓↘→+B

ハンゾウ

技名	出し方
烈光斬	↓↘→+A
光龍波	→↓↘+A
忍法光輪渦斬	↘↓↙←+B
ダブル烈光斬	↓↘→↓↘→+A
忍者レッグラリアート	↓↘→+B
微塵隠れの術	→↓↘+B
イヅナ斬り	ジャンプ中に↓+A
二段ジャンプ	ジャンプ中にレバー↖、↑、↗のいずれか



全員注目！
ウルトラゲームのご機嫌攻略!!



この状態になれば、それなりに強い技だ。



手の内側は、あまりにも無防備すぎる。

いので、内側に入られると非常に弱い。

シュラ

●ダブルニーキック…連続技につなぐことのできる、強力な必殺技。ガードされても反撃を受けにくいのが強い。

エリック

●ロングホーン…無敵時間は前作と同じくらいあるのだが、その間に攻撃判定がないため、対空として使うとガードされやすい。

マッドマン

●マッドジャイロ…コマンドからため技になったが、その分、強力になった。対空技としては十分な強さ。

C・キッド

●シャークキック…一部弱体化したキッドだが、この技で一気に取り返した。それほどまでに、使い勝手のいい技。

リョウコ

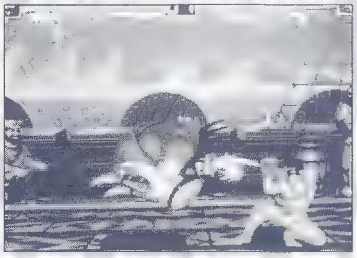
●首切り投げ…出るまでのスキが非常に大きいので、使う場所はかなり限定される。相手の起き上がりなどに重ねておくとよい。

ジャック

●ミキサークラッシュ…接近戦で、うまく使うと相手をめくることができる技だ。

リョフ

●槍乱舞…相手の起き上がりに重ねておくと、効果のある技。ガードされても反撃を受けない。



引きつけるとガードされやすいぞ。



こうやって重ねれば、3回も削れるぞ。

マキシマム

技名	出し方
ショルダーチャージングクラッシュ	↓↘→+B
ヘッドクラッシュ	↓↑+A
ライトニングタックル	→↓↘+A
ススライディングキック	↘+B
ジョニースペシャル	相手の近くで←↙↓↘→+A

リョウコ

技名	出し方
戉殺掌	↓↙←+A
二段背負い投げ	相手の近くで←↙↓↘→+A
掌底破	↘+A
下蹴り	↘+B
居合蹴り	→↓↘+B
三角飛び	ジャンプして画面端でレバー逆
飛燕拳	三角飛びをしてA
首切り投げ	←↙↓↘→+B
必殺真空投げ	ジャンプ中に相手の近くで→+A
肩車	相手の近くで↙+A

ブロッケン

技名	出し方
ハリケーンアーム	↓→↘+A
スパークサンダー	Aボタン連打
ジャーマンミサイル	↓↘→+B
ジェットアタック	ジャンプ中にABを同時に押す
ロングスパークサンダー	←↙↓↘→+A
ロケットパンチ	↓↘→+A
アームパンチ	↓↙←+A
ローリングヒールキック	ジャンプ中に↘+B

シュラ

技名	出し方
タイガーファング	←溜め→+A
タイガークロー	←溜め→+B
ムエタイキック	↓↑+B
ダブルニーキック	↓↘→+B

マッドマン

技名	出し方
マッドマンアタック	↓↘→+A
マッドカッター	↓↙←+B
マッドジャイロ	↓溜め↑+A
マッドランチャー	↓↘→+B
マッドスライダー	↘+B

ラスプーチン

技名	出し方
ファイアーボール	↓↘→+A
サンダーボール	←↙↓↘→+A
アクセルスピン	↓↙←+B
空中ファイアーボール	ジャンプ中に↓↘→+A
コサックダンス	↓↘→+B
空中アクセルスピン	ジャンプ中に↓↙←+B

J・カーン

技名	出し方
蒙虎覇極道	←溜め→+A
モンゴリアンダイナマイト	↓溜め↑+A
モンゴリアンプレス	↓↘→+B
ヘッドスライディング	↘+B
モンゴリアンアタック	←溜め→+B
三角跳び	ジャンプして画面端でレバー逆

エリック

技名	出し方
トールハンマー	↓↙←+A
エーギルヘブリング	↓↙←+B
ブリザードプレス	←↙↓↘→+A
ロングホーン	←溜め→+A
ハリケーンドロップ	相手の近くで→←↙↓↘→+A

転ばせ重ねろ槍乱舞
対戦攻略
リョフ

振りが大きくダメ感が漂うこのキャラ、使える技を選んでいけば決して弱くはないぞ。

担当：C・LAN

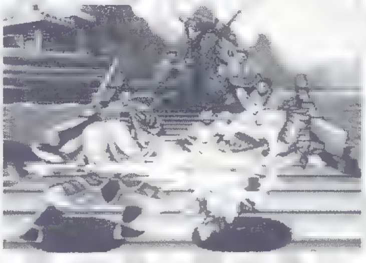
三国時代の豪傑、呂布奉先。槍術を用いた数々の技は豪快かつ強力。新たに英雄たちの仲間入りをしたリョフの使い方をここで攻略しよう。

スピード型を選べ!!

リョフはとにかく遅い。移動スピードはともかく、1つ1つの技のモーションがとても大きく、対処しきれない場合がままある。相手キャラにもよるが、スピード型を選ぶことをお薦めする。あるいは割り切ってパワー型を選ぶのも1つの手だが、とりあえずはスピードを重視するのが得策だと思う。

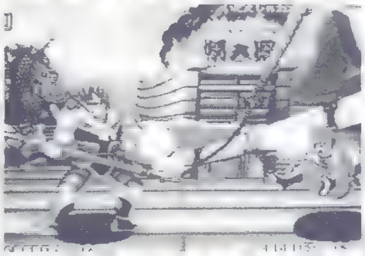
使える技を見極めよう 基本はしゃがみ大パンチ

リョフの持つ技は、振りが大きいものが多い。通常技として最も使えるのがしゃがみ大パンチ。モーションが割と速く、当たれば相手が倒れるというオマケつき。この技としゃがみの小パンチをメインにチクチク押し、常に対空技を出せるよう注意を払っておこう。


しゃがみ大パンチ。これをメインに闘おう。

絶大なリーチを誇るのがレバー左右の大パンチ。端にいる相手にも届くほどの長さを持っているが、振りがかなり大きく、また立ちガードされてしまったりと、実は意外に使えない技なのである。この技の効果的な使い方は相打ち狙い。相手の飛び道具を見てからでも、反応が早ければ相打ちに持ち込むことができる。威力は大きいので狙っていくべきだろう。この技は、とにかく空振りのリスクが大きいため、乱用は避けよう。


飛び道具を見たらすぐにレバー入れ大パンチ。


相打ちだけど当てられるのだ。

対空技は？ 数はあれど使えるのは1つ

対空に適した技は4つほどある。

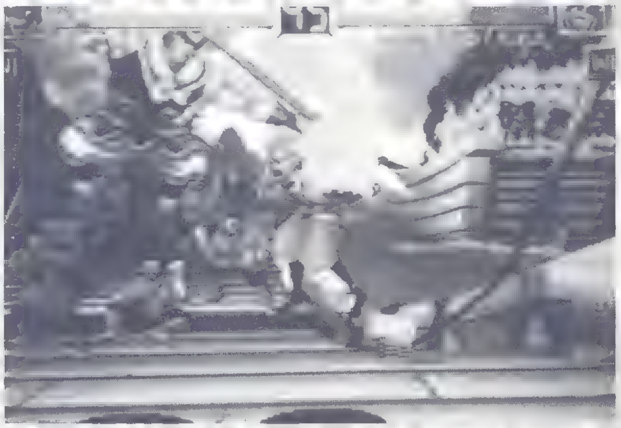
まずレバー中立の大パンチ。上方向に槍を振るため、対空性はかなり高い。

↓↘→+Bの槍撃破も対空にはいいが、出るまでに僅かにスキがあり、また判定が少し弱いので負けることが結構ある。

また、↓↙←+Aの槍乱舞も対空技になる。ただし、その状態（無敵と思われる）になるのが、技を出してから少したった後なのでかなり早めに出しておく必要がある。

結局この3つは見てから反応していては間に合わないのである。

では何を使うのか？それは、逃げ大パンチだ。見てからでも十分間に合うし、万一空振りしても危険は少ない。注意するのは、懐が弱いこと。リーチは相当あるので距離があっても早めにバックジャンプして出そう。

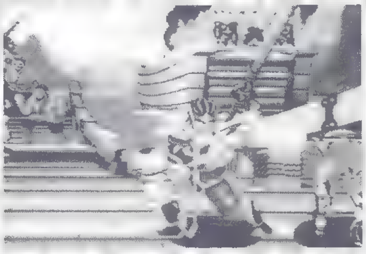

最も信頼できる対空技は逃げ大パンチ。

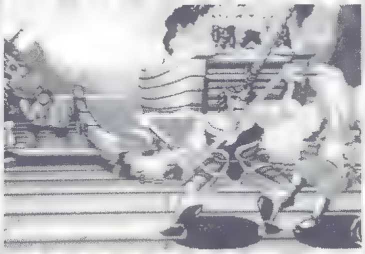
必殺技の使い方

↓↘→+Aの火炎拳は、キャンセルをかけて使うか、起き上がりに重ねるとよい。出るまでのモーションが長いため、単体で使うのはあまりよくない。

↓↙←+Bの気功蹴と槍撃破は、ガードされてもスキがあまりないので比較的多めに使ってもかまわない。しかし、ともに懐が弱いので至近距離では使用しないこと。少なくともラウンド開始時ぐらいの間合いから出すようにしよう。槍の先は無敵なので反撃も受けにくい。もともとリョフは、ジャンプが遅く緩やかなので、気功脚をジャンプ（接近用）代わりに使っていこう。

さて、残った槍乱舞だが、これの最も効果的な使い方は起き上がりに重ねる、というものである。相手を転ばしたらダッシュで急いで近づき、早めに出しておこう。対空になる部分がちょうど重なるようにすれば、ドラゴンキックやムエタイキックをも潰すことができる上（光龍波にすら勝てるときがある）、ガードされても3回削れる。この3回というのが重要で、3回目（地面に叩きつける部分）がスカってしまうと大きなスキができてしまい、突進系の必殺技やダッシュ投げ、ダッシュ足払いなどをくらってしまう。また、起き上がりにロングホーン、シャークアッパー、フラッシュソードを出された場合は負けてしまうので、この3キャラに対しては一種のバクチである、ということも覚えておこう。

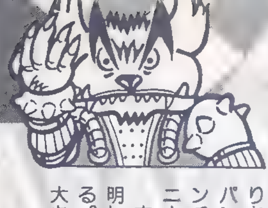

起き上がりに早めに出しておくと…


ちょうどこの部分が重なる。多くの必殺技を潰せるぞ。

さて、あとは…

初めは使いにくい印象を受けるものの、使いこむにつれ、君は徐々にリョフの虜になっていくことだろう。華麗な槍さばきでなみいる強豪を打ち倒すのだ。

P・S 槍撃破、またはレバーを引いての投げで倒すと最高。一度はやるしか。



全員注目!
ウルトラゲームのご機嫌攻略!!

長い爪で肉を切り裂く!!
対戦攻略
ジャック

跳んで潜って相手を攻撃、おれのサーカス殺法に勝てるやつはいるか!!

担当：悪人MAN

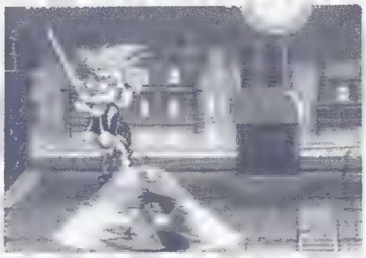
闘いの基本は大後略!!

ジャックの基本技は、ほとんどが大振りな物ばかりだ。使える技は少ないが、しかし、その中にはリーチがあり、なかなか使える物もあるので、いくつか紹介しよう。

一つ目に上げられるのが、立ち大パンチだ!!なが～ぁいリーチで、スピードもなかなか早い。具体的な使い方としては、相手の飛び道具の出がかりに出したり、相手の突進を止めたりするのが有効だ。

そして、この大パンチの強みは、この大パンチにキャンセルをかけて、ニースマッシャーを入れたりできること。もちろん連続技で入るのでかなりおいしい。牽制しながら大パンチを出して、相手に大パンチが入ったらキャンセル、ニースマッシャーといこう。

立ち大キックは、前回で説明した通り、対空兵器に使える。しかしこの技は、振りが大きく、スキになりやすいので、使うタイミングとしては、相手が跳んだのと同時ぐらいに、大キックを出すのがちょうどいい。攻撃判定の出ている時間が長く、キャラの正面から頭上にかけて判定があるので、強キックのスピードさえ覚えれば、かなり使えるハズだ。



スルリとくぐり、



おしりをやぶく。

ジャックの大足払いは、基本技の中で、一番リーチが長い。そのリーチを生かして烈光斬などの飛び道具をくぐり、相手を攻撃することができる。しかも、この技は対空兵器として使うことができるが、使いこなすには、大足払いの軌道を覚えよう。まず相手の方に滑っていき、ブーメラン状に戻ってくる。実用的な使い方として、相手の跳び込みをくぐり、後ろから着地を攻撃するなどがある。

この必殺技は場所をえらんで使え!!

飛び道具のないジャックが、相手の飛び道具に押されて苦しむことのまったくないキャラだ。そう、ジャックの必殺技ほとんどが、飛び道具を抜けられるのだ。

では、その使い方を説明しよう。

●ミキサークラッシャー（↓↘→＋A）は、どんな飛び道具でも、上を跳び越えて、相手の頭を切り裂くことができる技だ。しかし無敵ではないので、対空兵器には十分気をつけよう。



大波でツメを洗う。サビるぞ!!

また、相手のジャンプを上からつぶすことも可能だ。うまくジャンプを先読みして、



上からバキベキ。

上からつぶしてやろう。

●アイアンクロール（↓↘→＋B）は、飛び道具を下からくぐって、相手の足元をザクザクっと切り裂く技だ!!対空兵器として使えて、しかも削りとして使えるので、相手のライフが少なくなったときに、ガリガリっと削ってやろう。

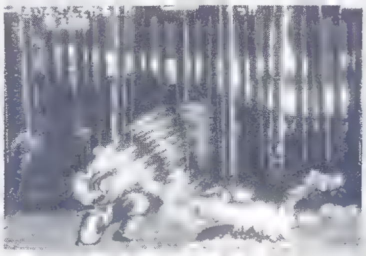
●ジョーズアタック（→↓↘＋B）は、地中に潜り、爪に攻撃判定むき出しで、相手に襲いかかって行く技。しかも、必殺技の中で、一番無敵時間が長いのもこの技だ。この技を使えば、エリックのエイギルヘプリングも抜けられるので、使いでがあるぞ。だが、浮上時にかなりスキが大きいので、画面中央、もしくは自分が追い詰められた時に使うのが良い。相手にガードされた後の対応をスムーズに運べるのでオススメだ。突き抜けて行けば、態勢を立て直し。なおかつ距離が稼げるハズ。

●ニースマッシャー（↓↙←＋B）だが、主にキャンセルをかけて使うといいが、相手の大足払いをスカして入れるのもかなり有効な使い方だ。接近戦にとり入れて闘っていこう。

闘おうぜっ!!

闘いの中では、必殺技を出す数を少なめにして、なるべく跳ばずに、リーチを生かして闘う。キャンセルをかけてアイアンクロールで削る＋ほかの基本技、これがジャックの戦闘パターンになるだろう。

できるだけ、相手の足元を狙って闘い、ジャンプした相手の着地を、確実に落としていこう。また、相手が飛び道具を使ってくるのならば、ミキサークラッシュやジョーズアタックを少々入れて闘っていくのも良い。

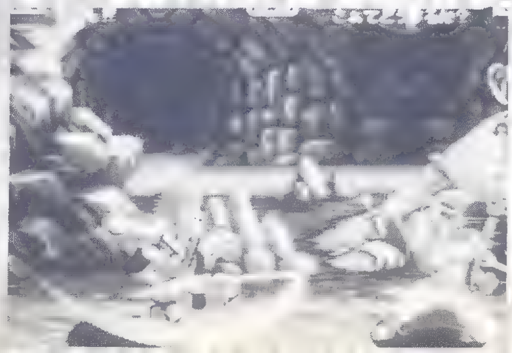


少しずつ骨を刻む。

ジャックは、空中戦があまり強いキャラとはいえないので、もし相手にジャンプ攻撃をするときには、ほかのキャラで跳び攻撃をするよりもパンチやキックボタンを早めに押し、攻撃判定が出る時間を計算して闘えば少々は使える。

また、必殺技のスキが、全て大きいので、必殺技を使うときには、細心の注意を払って闘おう。そうすれば、君のジャックもじゃんじゃん勝ち抜けるぞ。

最後に一つ。このキャラは、初めのうちは必殺技を出しているだけで勝ち進める。しかし、いったん技の軌道をよまれたり、技の後のスキにつけこまれると闘いが苦しくなりがちなので、待ちプレイをしてくる相手にはくれぐれも気をつけよう。



跳んでくれて!!



ありがとう。

忍者の服はやっぱ黒だね!!

対戦攻略 ハンゾウ

忍者レッグラリアート!!
この技の使い方が勝負を決める!

担当：TOSHI

新技をぐちってもなぁー

ハンゾウは新必殺技が2つも増えたわけだが、どちらも使い勝手が良いとは言えない。

まずイヅナ斬りだが、垂直に落下するため地上の敵に当てるには、普通の跳び込みの攻撃より間合いを詰めなければならない。しかも空中で一回転するので読まれ易く、隙がある。

微塵隠れ、出現時の隙の大きさには絶望すら感じてしまう。消えている時間がもっと短ければ…。

と、ぐちっても仕方がない。今回はこれら新技のできるだけ有効な使い方を含めて、対戦を中心に攻略するぞ!

光龍破は弱くなった?

ハンゾウの基本は、烈光斬を飛ばせて光龍破で落とすのだが、このパターンはあくまで基本。実際、対戦でこのパターンを繰り返せば、まず負ける。ゲームスピードの高速化に伴い、キャラの跳び込みが速くなったのに対し、光龍破の攻撃判定の出方がWH2のまま。これが大きな理由だ。

しかしハンゾウの光龍破の長所は、出てる時間が長く、攻撃判定が横に大きい（もちろん隙もでかい）。したがって、かなり早めに出しても空中で捕らえることができる。

レッグラリアートを駆使せよ!

今回、最も使えるようになった必殺技、忍者レッグラリアート。この技を具体的にどう使うか?

まず、烈光斬を出し後を追いかけるように、レッグラリアートを出す戦法。この戦法で注意しなければならないことは、できるだけレッグラリアートをガードさせること。基本的にしゃがんでいる敵にレッグラリアートは当たらない。当たるキャラは、エリック、マキシマム、ジャック、リョフの4人だけだ。ガードさせなければ投げられやすいぞ。

飛び道具の跳ね返しにも、もちろん注意が必要だ。





レッグラリアートで追いかける。跳ね返しに注意!

弱の烈風斬を出して…、

イヅナ斬りを使うときは、できるだけ2段ジャンプで跳び込み、背中を狙うのが望ましい。ガードされれば敵の後ろに着地するが、敵がもし投げを狙ってきたら、すかさずもう一度ジャンプしてイヅナ斬りを出そう。たいていくらってくれるぞ!



イヅナ斬りは背中に！めくりじゃないけどね！

微塵隠れ?やっぱ使えない。どうしても使うなら、一度消えて現れたときに、いちかばちかで光龍波を出す。敵の反応が遅れたら当たってくれるぞ。やっぱ使えない…。

新必殺技で世界一ィィィ

対戦攻略 ブロッケン

今回のびる手足はつぶされやすいが
新必殺技で攻めろ。

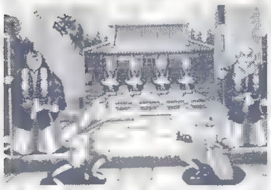
担当：Scho小杉

伸びる手足が主戦力

やはり対戦でも、ブロッケンの長くのびる手足で近付かせず、一瞬のスキにロングスパークサンダー、アームパンチを、あるいは飛び道具で跳ばし、ハリケーンアームで撃墜といった戦法が有効だ。

具体的な使い方としては、上段技および上段の飛び道具を多用する相手には、しゃがみ大パンチ・キックで、飛び道具の下をくぐっての攻撃も可能だ。足払いなどを多用する相手にはレバー入れ立ち大パンチが効果的。長いリーチと強い攻撃判定で相手の動きを封じろ。

そのほか、突然のアームパンチ、ロングスパークサンダー登りの大パンチなども使い、撹乱していけ。



これが強い。レバー入れ立ち大パンチだ。



しゃがんでいる相手にはコレ。登りで使え。

使い分けろ対空防御

まずはハリケーンアーム、これが使えなきゃドイツ軍人を使う資格なしってぐらい重要だ。出始めが無敵なため、対空技としてはもちろん、突進系の技を返すのにも使えるぞ。跳び込まれたとき以外なら空振りしてもスキが小さくなっているので、キャンセル、先読みと使っていけ。



無敵だ！こんな使い道もある。

ローリングヒールキックやレバー入れ立ち大キックは、対空技としてはあまりに弱いので注意。近距離立ち大キックは前作同様、そこそこ使える。意外なところでは、登りの小ジャンプローリングキックなどもなかなか強い。

遠くから跳ばれ、ハリケーンアームが届かないようなきつい手足をのばしてしまいたくなるが、JETではまず負ける。こんな場合スパークサンダー（ロングじゃないよ）や、ジェットアタックのほうがいいぞ。



意外な対空。とんじゃえ。

使えすぎるぜ必殺技

対戦では2つの新必殺技を奇襲で使っていくと効果的だ。ロングスパークサンダーなら通常技をガードさせ続け、間合いを離した直後に出すと、反撃に転じようとした相手に当たることがよくある。また、飛び道具を垂直ジャンプで避けた相手に当てる、なんてことも可能だ。

一方のアームパンチは、より近い距離で使っていくことになる。出はじめは足元が多少弱いが、奇襲や相手の大技をガードした後などに使える。

堅実な守りと素早い攻め、両方を使いこなし頂点をめざせ。



サウスタウンは渡さない

対ギース完全パーフェクトパターン

これさえ読めば、あのギースも、もう怖くない。究極のパターンを今ここに。

龍虎の拳2の中で、最も強くカッコいいギース様。何とかノーミスで行って、出してみたはいいけれど、あっさりやられてしまった人は多いと思う。

圧倒的攻撃力を誇るギース。しかしこんなギースでも、弱点はある。基本は、〝とばせて落とす〟である。また、キャラごとに楽なパターンや、カッコいいパターンが存在するのだ。

まずは基本の倒し方を説明し、そのあとにキャラ別の特殊な倒し方、カッコいい倒し方を紹介していこう。

ギース攻略の基本・立ち小パンチ連打でとばせて落とす

ギース唯一の弱点、それは立ち小パンチを連打されると、つられてジャンプで跳んできてしまうことだ。少し強力な対空兵器があれば、これで落とし、すぐ立ち小パンチ連打。これの連続ではまってしまう。対空技は、できるだけ通常技がよい。体力の減らしぐあいは少ないが、ギースが技をくらったあとに倒れないので、パターンにはまりやすい。

このパターンにはめるには、スタート直後にギースを転ばせるのが望ましい。スタート直後はたいてい烈風拳を出してくるので、飛燕疾風脚など必殺技を入れて転ばすチャンスだ。転ばせる必殺技がなかったら、烈風拳を垂直ジャンプでかわし、歩いて近づいてきたところを大足払いで転ばせる。ガードされてしまうのは、足払いを出すのが遅いときだ。早めに出せば転んでくれる。

転ばせたら、立ち小パンチ連打でジャンプを誘って対空技で落とそう。立ち大パンチなどでも、先のほうを当てるように間合いを調節すれば落とすことができる。

連続して落としているうちに、間合いがつまってきたら前方ジャンプや垂直ジャンプ小キックなどで落としつつ追い返すのがいい。これだけわかっていれば、十分パーフェクトがとれるだろう。

しかし、中にはもっと楽に、華麗に倒せるキャラもいる。次は、キャラ別の倒し方を詳しく紹介していこう。

☆リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、タクマ・サカザキ

この3人いずれもスタート直後に飛燕疾風脚でギースを転ばすことができる。そうしたら、起き上がりに気合をためればほとんどジャンプしてきてくれるので、立ち大蹴りで落とす。そしてすぐ立ち小パンチ連打でジャンプを誘い、立ち大蹴りで落とすことを繰り返す。

タクマの場合、スタートの飛燕疾風脚がガードされてしまったら、連続してもう1回出すと当たってくれる。

これが基本パターンだが、もっと必殺技を生かしたパターンもある。

例えば、リョウは立ち大蹴りで落としたあと虎煌拳を出すと、たいてい当たって倒れてくれる。さらに起き上がりに飛燕疾風脚が決まる。虎煌拳を覇王翔吼拳に変えても決まりやすい。

タクマの場合、立ち大蹴りで落としたあとすぐ飛燕疾風脚を出し、ガードさせてもう一回飛燕疾風脚を出すと当たってくれる。気力をためればすぐジャンプしてきてくれる。

ちなみに、対空技に暫烈拳、幻影脚を使うと、ギースの起き上がりに投げることができる。

☆リー・パイロン

基本通り、とばせて落とす方法を使う。スタートと同時にレバーを後ろに引き、立ち小パンチを連打。跳びこんできたギースを立ち大キックで


スタート直後に飛燕疾風脚だ！


ためているとギースは跳んでくる。立ち大蹴りで撃墜。


すぐ立ち小パンチ連打。こりずに跳んでくるのだ。



これで落とすのだ。意外な対空投が役に立つ。

迎撃する。

☆キング

ほぼリーとパターンは同じ。ただし、そのうち画面の左端につまってしまうので、垂直ジャンプ小キックで押し返そう。

☆如月影二

対空技に立ち大パンチを使う。できるだけ先のほうを当てるようにしよう。キング同様、画面の端につまったらジャンプキックで押し返す。

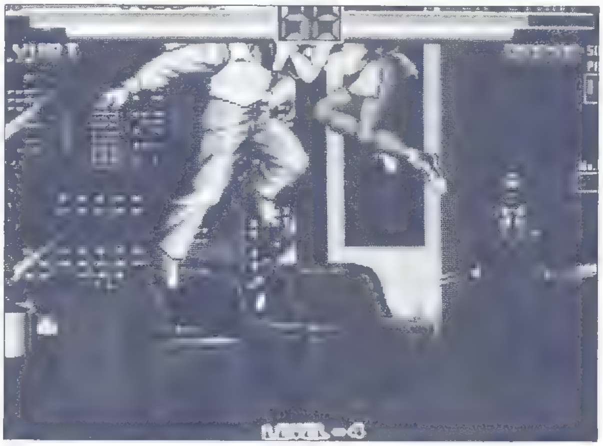
☆ユリ・サカザキ

基本通りやるなら大パンチを対空技に使う。しかし、空中投げが強いので使わない手はない。

スタート直後は烈風拳を垂直ジャンプでかわし、近づいてきたところを大足払いで転ばす。起き上がりに小パンチ連打してジャンプしてきたところを空中投げしよう。

するとギースは次に起き上がりに飛翔日輪斬を出してくる。これをあらかじめ予測して空中投げしよう。次はたいてい間合いが離れてしまうので、こんなときは飛翔日輪斬の着地を大足払いで転ばせ、小パンチ連打で再び空中投げを狙っていく。

さらに2回空中投げを起き上がり日輪斬に加えたあと、すぐ覇王翔吼拳を決める。華麗にフィニッシュできるだろう。



ギースの起き上がりに、あらかじめ予測して起き上がり日輪斬を投げる。

☆ジャック・ターナー

ユリ同様近づいてきたところを大足払いで転ばす。そうしたら、倒れているギースに歩み寄り、起き上がる寸前にヘッドバットを出そう。

そしてこのときすでにレバーを上に入れておき、ギースが飛翔日輪斬を出そうとするところを空中投げ。その後も、ヘッドバットを2回して空中投げに持ちこめる。最後を飾るにふさわしいパターンだ。



ヘッドバットでギースを一瞬ガード態勢にさせる。



予測してジャンプし空中投げ。こんなパターンを待っていた!?

☆ミッキー・ロジャース

ほかのキャラに対して同様、安易に勝つことができる。



ローリングアッパーを出すだけ。



クリンチではめるだけ。ギャラリーは完全無視。

烈風拳を垂直ジャンプでかわしたあと、近づいてきたらさらに起き上がりに前進して近づきローリングアッパーを出そう。ローリングアッパーを当てて、画面の端に追いこむ。

端に追いこめば、起き上がりにクリンチをタイミングよくかますだけ。これだけでギースもはまってしまうのだ。これで勝てる！注意点はこの極悪クリンチはめでクリアして、周りの視線に耐えられるかどうかだ。

☆ジョン・クローリー

ジョンは、基本的にジャンプ小キックで跳び込み、投げる投げはめがよい。



スタートのみレッグボマーをすからせて投げる。

スタートしたら、すぐレッグボマーを出す。すると、レッグボマーはスカしになり、ギースの手前に着地するのですぐ投げる。そうしたらギースの起き上がりにジャンプ小キックで跳び込み、投げはめ開始だ。いったん投げたら、ジャンプ小キックからの投げを繰り返そう。

☆テムジン

テムジンも基本的に投げはめで勝負する。

スタートしたら、烈風拳を垂直ジャンプでかわし、歩いてきたら大足払いで転ばせる。そうしたら、起き上がりに立ち大パンチを重ねて雷撃弾を入れよう。

このパターンを2回決めたあとは、ジャンプ小キックを起き上がりにガードさせて投げ、の繰り返しでパーフェクトがとれる。この投げも雷撃弾にしてもよい。

☆Mr.BIG

ギースもブラスターはめにもっていくが、画面端でしかハマらないのでそこにもっていくまでが大切だ。

スタート直後、ギースは必ず烈風拳を撃ってくるので少し前に歩いてから前方ジャンプで跳び込む。このとき、ジャンプ小パンチで跳び込み、ガードさせて着地後すぐ投げよう。

投げたら、ギースの起き上がりにグランドブラスターを重ねる。ギースは必ずくらってくれて気絶する。そこで、気絶しているギースを少し画面端へと押して、少し距離を稼いでからグランドブラスターを当てよう。あとはグランドブラスターで画面端まで押していき、気力が0になったところでグランドブラスターを鬼のように連打する。これでブラスターはめが完成だ。



気絶の最中にできるだけ端まで押していくのだ。



あとはグランドブラスターではめるだけ。ひたすらブラスター。



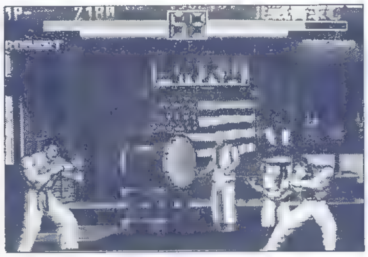
対CPU攻略
対応型全キャラ攻略の基本

今回は、敵の性質に対応した対CPU戦の基本攻略パターンを紹介しよう。これさえ知っていれば、どのキャラを使っても楽に先に進めるはずだ！

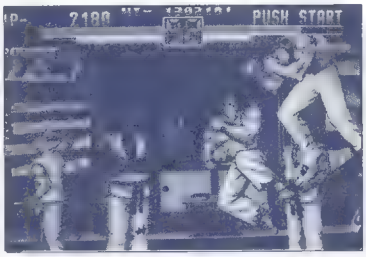
VSリョウ・サカザキ
大足払いをガードさせると、たいてい虎煌拳を出してくる。これを立ち小パンチで消して気力を減らしていく。気力が0になってから大足払いをガードさせると、今度はジャンプしてくるのでそこを対空技で落としていく。

VSロバート・ガルシア
立ち大キックをガードさせるとジャンプしてくる。これを対空技で落としていく。気力が0になった場合は、大足払いをガードさせたほうがジャンプしやすい。

VSタクマ・サカザキ
倒したり、投げたりして起き上がる前に挑発する。するとタクマは起き上がりに飛燕疾風脚を出してくる。これをバックジャンプしてかわし、投げて跳び挑発。この繰り返しで気力を奪い、気力を0にする。気力がなくなったら間合いを離して挑発するとジャンプしてくるので、対空技で落とすか投げにいこう。



どんな技を使ってもいいから1回倒して挑発する。



すぐバックジャンプ。すると飛燕疾風脚がかわせるからすぐ投げよう。

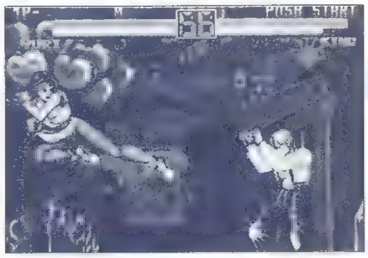
VSユリ・サカザキ
間合いを離して気力をためると、虎煌拳を連発してくる。こうして気力を0にして、間合いを離して挑発するとジャンプしてくるので対空技で落とす。また、大足払いをガードさせたり気力をためるとヒップアタックで跳んでくるので、ガード後に技を入れていってもいい。

VSジャック・ターナー
大足払いをガードさせると、跳び蹴りをしてきて倒れてしまう。そこに技を入れよう。

VSリー・パイロン
いったん大足払いが決まれば、起き上がりに少しタイミングを遅らせて足払いを出せば確実にくらってくれる。また、気力を0にして大足払いをガードさせると立ち大キックで突っこんでくるので、ガードして投げてもいい。跳び蹴りなどを当てて投げる方法に意外にはまりやすい。

VSキング
近づいてくるところに垂直ジャンプ大キックをガードさせると、次にジャンプしてくる。ここをくぐって対空技で落としていく。気力が0になったら、大足払いをガードさせると三角跳びをしてくる。これをくぐって投げよう。気力をため始めるところを大足払いで転ばせていってもよい。

VSミッキー・ロジャース
立ち大パンチ・キックをガードさせるとローリングアッパーを出してくる。そこにすぐ跳び込み系の必殺技（飛燕疾風脚など）を入れよう。
また、スタート直後に何もしないでいるとジャンプしてきてくれる。くぐって投げることが可能だ。



近づいてきたら垂直ジャンプ。



くぐってつかんだり、C+Aで落とす。

VSジョン・クローリー
近づいて来るところに大足払いをガードさせると、レッグボマーを出してくるのでくぐって大足払いで転ばせることができる。しかし、各キャラ独特の戦法にはまりやすいキャラなので、無理してこの方法を使わなくてもよい。

VS如月影二
スタート直後に近づいてきたところをローキックなどで転ばせ、挑発してまず気力を奪う。気力が0になったら離れて挑発するとジャンプしてくるから、対空技で落とすかくぐって投げよう。



気力を0にして挑発しよう。



立ち大蹴りなどで落とせる。これが基本だ。

VSテムジン
バックジャンプすると反応して竜巻撃を出してくる。着地したら竜巻撃の空振りの隙に攻撃しよう。また、垂直ジャンプすると立ち大パンチを出してくるので、垂直ジャンプ大キックを繰り返すだけでもよい。

VSMr.BIG
スタート直後から、バックジャンプの三角跳びをすると、ビッグはグランドブラスターを出したあと、前方へジャンプしてくる。この前方ジャンプをくぐって投げよう。
気力が0になったら、間合いを離せば気力を回復してくれる。また、気力が0の状態で離れて挑発するとジャンプしてくれるのでそれを対空技で落としていってもよい。

（ぜんじ）



三角跳びのあるキャラは、これだけで確実に勝ててしまう。

対CPU攻略 多彩な技で華麗に勝つ キング

強いと評判のCPUだが、案外アナが多い。そのアナさえ見抜けばクリアは近いぞ。

これだけは知っておこう基礎知識編

対CPU戦における基本的な戦法から入ろう。

相手を投げたときに、幸運にも受け身を取られなかった場合には、起き上がりを狙ってベノムストライクを撃つ。なぜかかなりの確率でベノムが命中し、ほぼ間違いなく気絶させることができる。こうなったらしめたもの。すかさず次の連続技を決めてやろう。

スライディング→立ち大キック→立ち大キック

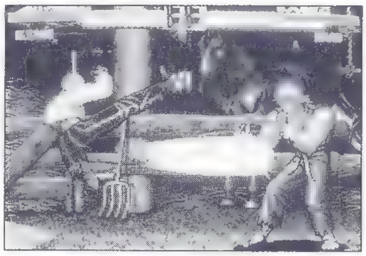
まず気力ゲージを赤にする。ベノムを撃って気絶させた直後にトラップショットを2回空振りするとよい。そしてスライディングを当てて、キャンセルトラップショットのコマンドを入力すると、Tショットではなく、立ち大キックが出る。そこでさらにTショットを入力すると、もう一度立ち大キックが出る。理屈はガルフォードの大斬り→大斬りと同じだ。



この状態でトラップショットを入力しても、



トラップショットではなく大キックが出る。



この時点で入力が終了しているような感じで。

この連続技を決めると、相手は気絶→気絶になるので、一気にカタをつけることができる。ぜひとも身に付けよう。

基本となるテクニックがもう一つある。先行入力と呼ばれるもので、例えばベノムストライクを撃ち、モーションが出ている最中にベノムのコマンドを入力すると、一発目のベノムを撃ち終わった瞬間に、間髪入れず二発目のベノムストライクを撃つ。この先行入力によって、連続して必殺技を使うことができる。

基礎を身に付けたらいざ実戦編

立ち小パンチを連打して、相手が跳び込んでくるのを待ち、ガードして着地を投げて黄金パターンに持ちこむ。この方法が有効なのが、ロバート、ユリ、リー、ジョンを相手にしたときだ。

ユリが相手のときのみ、画面中央寄りで小パンチを連打し、ほかの3人のときは画面端で行う。また、リー、ユリが相手のときは、小きざみに立ち、しゃがみを繰り返したほうがよい。この2点に注意しよう。

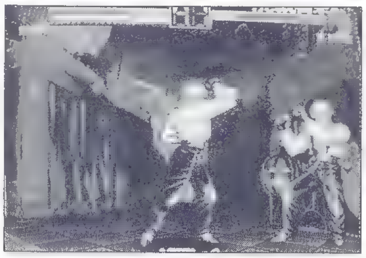
ちなみにロバートは立ち小キック連打だけでも勝てる。

対リョウ。スタート直後にいきなりベノムを撃つ。さらに先行入力を使って、ひたすらベノムを連打する。するとカスになったベノムにリョウが当たりに来てくれる。

対タクマ。なんと、スライディングを出してるだけで勝てる。パーフェクトも可能だ。最初の覇王至高拳だけ気を付けよう。

対ジャック。開始と同時に端まで下がる。ジャックはストレートを出した後に体当たりを出してくるので、Tショットで吸い上げる。Tショットを入力した後も、キックボタンを押し続け、技の終わりと同時に気力の回復が始まるようにしておこう。しばらく気力をタメたら、ジャックが起き上がるところへ小足払いを重ねて、すかさずTショットを出すとくらってくれる。後は、その繰り返しだ。

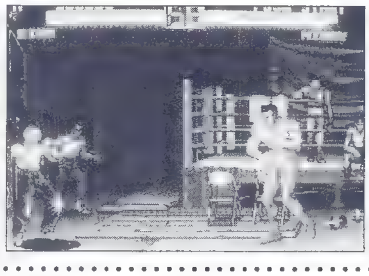
対キング。開始直後に、なにもしないで待つと、敵キングはベノムを撃って、すかさず走ってくる。ベノムを垂直ジャンプでかわして、着地と同時に一歩前に出てタイミングよくC+Bのローキックを出し、転ばせる。相手の起き上がりに、距離、タイミングを合わせてローキックを出せば、再び転んでくれるので、これを繰り返す。距離、タイミングの調整は慣れるまで練習を続けてほしい。



この距離とタイミングを覚えよう。

対テムジン。大キックのみで勝てる。垂直ジャンプで、キックボタンはジャンプの頂点で押すくらいのタイミングで。

対ミッキー。開始と同時に後退し、端まで下がったら一拍おいてトルネードキック。ジャックのときと同様に、Tキックを出した瞬間からボタンを押しっぱなしにして気力を回復。気力が満タンになった瞬間にTキックを出すと、ちょうど起き上がった直後に当たるので、これを繰り返す。



今だ、トルネードキックを出せ。

対エイジ。開始直後にベノムを撃つと流影陣で跳ね返されるが、ベノムを撃ったらその場で立ち小キックを連打すると、跳ね返されたベノムを消せる。ベノムを消したら、挑発を続けて影二の気力を0にする。ここでさらに挑発すると影二は跳び込んでくるが、空中では技を出さないので着地点まで歩いて行って投げる。そこから黄金パターンで決まりだ。

対ビッグ。初めのグランドブラスターを垂直ジャンプで避けて、立ち小パンチを連打するだけでOK。



気力0の影二を遠い間合いで挑発すると空ジャンプしてくる。

キングは一人目に

ここに書かれてあるパターンは、キングを一人目の相手にしたときのことを前提にしてある。順番を変えると、ここに書いてある通りにいかないことが多いので、キングは必ず一人目にしよう。

キングは、気力も不要（連続技の邪魔になる）だし、ダブルストライクも使う必要がない。ボーナスステージは体力鍛錬に励もう。

（ぴぐ）



全員注目!
ウルトラゲームのご機嫌攻略!!

対CPU攻略
ハメるか、芸術点を狙うか?
如月影二

やはり影二のCPU戦も、ほかのキャラを使ったとき同様、すかし投げや挑発投げ、そして必殺技連発がメインだ。

如月影二を使ったCPU戦の基本は、挑発してコンピュータに反応させて何か技を出させ、それをかわして投げる「挑発投げ」、特定の必殺技を出し続ける「必殺技ハメ」の2つに集約される。

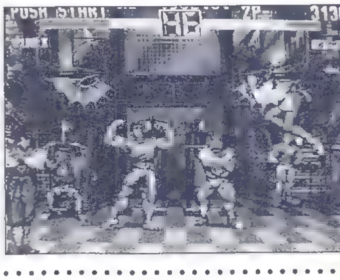
ただしどちらも単純作業の繰り返しなので、「そんなのやっておもしれーのか」と思う人も多いだろう。

そこで、基本の3つ目として、格好いい勝ち方、美しい勝ち方というのを入れてみたいと思う。これは単に、必殺技ハメでCPUキャラの体力を削り取るのではなく、そのまま直接当ててしまい、一気に倒してしまおう、というものだ。

一応何人かのCPU相手に、跳び蹴りからの連携技だけでパーフェクトで勝ててしまうこともあるが、今回は「基礎」ということで、それらは除外したい。

基本1 挑発投げ

ほかのキャラを使用したときと全く同じ目的、同じ使用方法のものだ。



とりあえず離れて挑発する。

これは「龍虎の拳2」というゲームのCPU戦全般についていえる特徴で、たいていのコンピュータは挑発されると、それに反応してジャンプしてくる。

これで、こちらが挑発したときの間合いが広ければ、コンピュータは技（跳び蹴り）を出さずにただ跳んでくることになり、こちらはすぐに前進してその着地点を投げる、ということになる。

もちろん近くで挑発してしまえば、コンピュータは様々な技で攻撃にくる。したがって、この「挑発・投げ」は、一度コンピュータを転ばすか、投げるかしたあとに行うことになるわけだ。

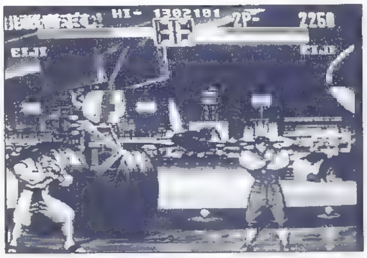
この挑発・投げが有効な相手は、タクマ、エイジ、ユリだ。



広くとっていれば、そのまま着地と同時に投げることが可能。

タクマに対しては、一度転ばしたらすぐ挑発→バックジャンプで飛燕疾風脚をすかして投げ。これを2~3回やってタクマの気力がなくなってからは、挑発→前進して着地点を投げ、になる。ただしあまり早いタイミングで前進（近くする）しないこと。蹴りを出される。この後半の戦法はユリに対するものと同じやり方だ。

エイジに対しては、一度転ばしたあと距離を調節してコンピュータエイジが起き上がる直前に挑発→下をくぐって着地点を投げ、というパターンでいく。



CPUエイジに対しては、これくらいの間合いで挑発だ。

この挑発→投げのバリエーションの一つに、何か技をガードさせてジャンプを誘い、その着地を投げる、というものがある。これが有効なのはリョウ、リーの2人に対して。リョウに対してはローキックをガードさせ、三角跳びの下をくぐって投げ、リーに対しては大足払いをガードさせて立ち大キックを出させ、それをすぐにC+Aのアッパーで返す。どちらも気力を減らしておく必要があるぞ。

基本2、3 必殺技ハメ

特定の技を使い続けて勝つ。その使用必殺技、相手などは様々だが、基本的にはこちらの気力がない状態で必殺技をしつこく使い続ける、というだけのもの。

細かく書くスペースがないのでざ〜っと書くが、実際にやってみれば感覚がつかめるだろう。

ジョンに対しては、遠く離れての天馬脚→気力回復→天馬脚……でOK。ミッキーに対してはスタート直後から霞み斬りを出し続けているだけで大丈夫。ビッグに対しては近くにくるのを待ってから如月流連拳脚を出し続けるだけでハマり。エイジに対しては最初気孔砲を2発空振りして、その後骨破斬り連発で大丈夫だ。ほかのキャラに対しては、気孔砲、流影陣を連発し続けよう。ユリ、タクマ、キングに対しては、流影陣2発のあとに気力を回復しておくと、実に美しく倒すことができる。

みんなも色々探してみよう。（KAL）

対ボス戦集中攻略
レイフォース

©TAITO CORP

前回に引きつづき今回は3、4、5面を攻略。6万4000は3面で取れるぞ。

2つのパターンを持つ男　M.D.S.-RIK君

レイフォースは発売からだいぶ時間がたつので、もう5～6面まで進めるという人も多いことだろう。

なので、今回は特に対ボス戦に的をしぼって攻略していきたいと思う。このゲームのボスたちは、やり方さえわかっていれば簡単に倒せるヤツらばかりなのだ。

さらに、それだけではもの足りないので、先月もやった上手なロックオンレーザーの使い方（高倍率の狙い方）の3、4、5面編も一緒に載せてしまおう。

そういったワケなので今回はぜいたくな2倍構成。時間も金も労力も使いまくってやりました。みてください！

AREA3 THE FANTASM OF SILVER

この面からロックオンレーザーの使い方が重要になってくる。死にたくなかったら敵や砲台は出現してすぐロックして壊してしまおう。

●中ボス「アスラ」

4本足の先からレーザーをはきまくるヤツ。足のグネグネした動きにまどわされやすいので気をつけよう。

初めこいつは4本の足から短いレーザーを撃ってくる。このときは大きめに切り返しつつ撃ってれば問題はない。

次に、内側の2本の足から緑色の直線的に撃つレーザーのモード。このときは、決して真ん中に入ってはいけない。左右どちらかに避けて、写真のように撃ち込んでやろう。


こういう感じでダメージを与える。

片側の2本の足が壊せたら、本体にも撃ち込む。ロックしないと撃ち込めないので多少近づかなければいけないぞ。

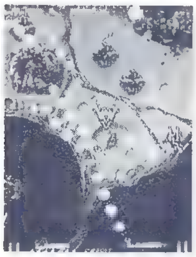

短いレーザーをかわしつつロックする。

中ボスは倒さなくても時間がたてば逃げていくので、怖かったら逃げまくりでもよい。

●ホーミングザコ

ホーミング弾をたくさん撃ってくるザコ。こいつらは撃ち遅れると嫌だが、普通に撃ってりゃ問題はないだろう。

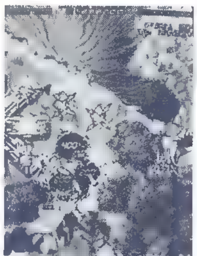
ホーミング弾は上に抜けようと思っちゃダメ。



●砲台

たかが砲台とあなどってると死ぬ。ロックするためには近づかないといけないので、右に左にと切り返しながら近づこう。

右に弾を引きつけて……



▼ボス「ギガ」（勝ち優先パターン）

このボスの弱点は"しっぽ"。そのほかはどこに撃ち込んでもダメージにはならない。

さらに、最初のうちはダメージを与えるために、ヤツのしっぽをロックしないといけない。

このボスを早く倒すためには、2面ボス同様、ロックしたのを確認してから1発ずつ目押しで撃ち込む"目押し法"が有効だ。レーザーは連射してもあまり意味がないぞ。

中央下のしっぽにロックしまくれ！

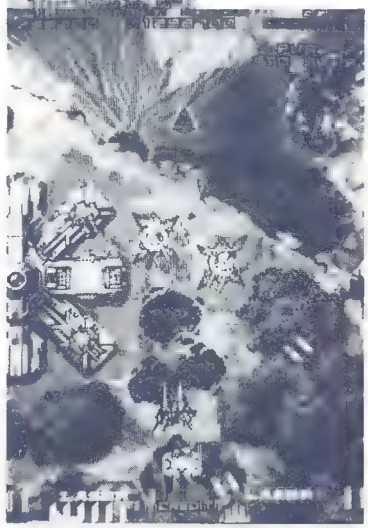


さて、具体的にいこう。

まず初めに何発か撃ち込む。砲台の弾はど真ん中なら避けなくていい。ヤツが下に下がってきたら左に逃げる。

ボスが下に来たら左に逃げよう。




一気に左へ。同時にロックもする。

ボスが太いレーザーを出し終えたら中央に戻り再び撃ち込む。このとき機雷をボスがばらまくので、機雷を優先的に壊しつつ撃ち込もう。撃ち切れなくて左右に逃げる場合は緑色のレーザーに気をつけること。

機雷に押されないようにしよう。



機雷のあとは砲台から弾がたくさんくるが、これもまたボスの真正面で避ける。右、左、右、左とチョンチョン避けをやれば大丈夫。

チョンチョンとレバーを小きざみに。



緑色の曲がってくるレーザーは、画面に砲台が見えてないと出てこないので、左右どちらか片方だけ見せるようにすると楽。

2回目にボスが突っ込んでくるのも、左に大きく逃げていれば問題なし。あとはボスに撃ち込みまくって終了（目押しでムダなく撃ち込んでいることが条件）。

なおこれはノーミス時のパターンなので、ミスしてると多少変わってくる。

ロックオン命パターン「3面編」

●中ボス後のザコ

ここは5匹のザコが出てくるが、多分4匹が最高だろう。あと一匹いけそーなのにね。

5匹ロックできた人は編集部まで報告するように。



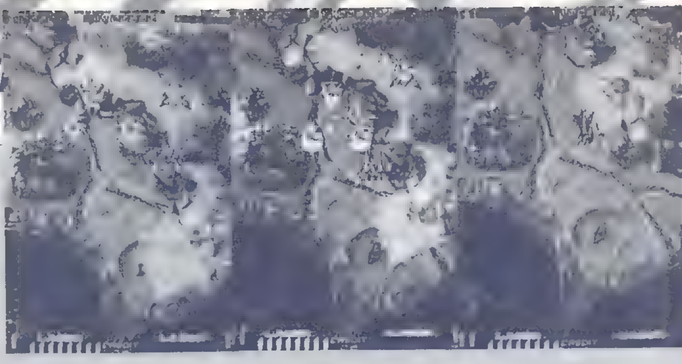
●ホーミングザコ&戦車

陸が見えてすぐのところ。戦車が1台見えたらすぐにロック。左からホーミングザコが1匹、2匹と計3匹出るのでロック。

ここから、ホーミングザコが上に上がってくるまでに、さらに上にいる戦車3台をロ



ックしてしまう。
計7匹で1万2800点だ。



まず戦車をロック。　下から出るザコ3匹をロック。　戦車3台を、弾をかわしつつロックだ。

●連結部①

ホーミングザコが何回か連続で出てきたあとの戦車3台からスタート。

まずホーミングザコと戦車3台をロックしないようにしながら倒す。

つまり、できるだけ戦車が下まできてからロックするのだ。すると次に下からザコが3匹出る。これもロックして、最後に上に見える連結部をロックする。これで連結部の基本点500×7匹目で64=3万2000点となる。

しかし、下から上がってくるザコをロックしたら、ショットで先に壊してしまう場合があるので注意しよう。上がってきたザコをまわり込むようにして連結部をロックしよう。

●連結部②

①のすぐあと。連結部①を壊したら、すぐに次の作業に入る。

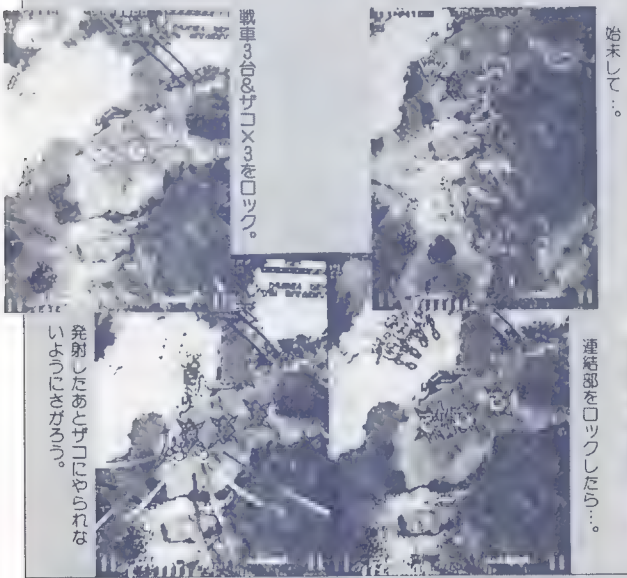
まず写真の位置の戦車をロックして壊してしまおう。ジャマだからだ。

そうしたら次に下から出るザコ3匹をロック。タイミング的に少しだけ遅めにロックすること。

次は島の上の戦車1台&右のほうに出るザコ×3をロック。このときに最初ロックした3匹の出す弾も誘導してやるとよい。

それで、最後の最後に連結部をロックするのだが、これは画面に出てきた瞬間にロックしないと間に合わないので、位置を覚えてロックが外れないうちに発射できるようになろう。

かなりムズいが決まれば6万4000点はキミのものだ。

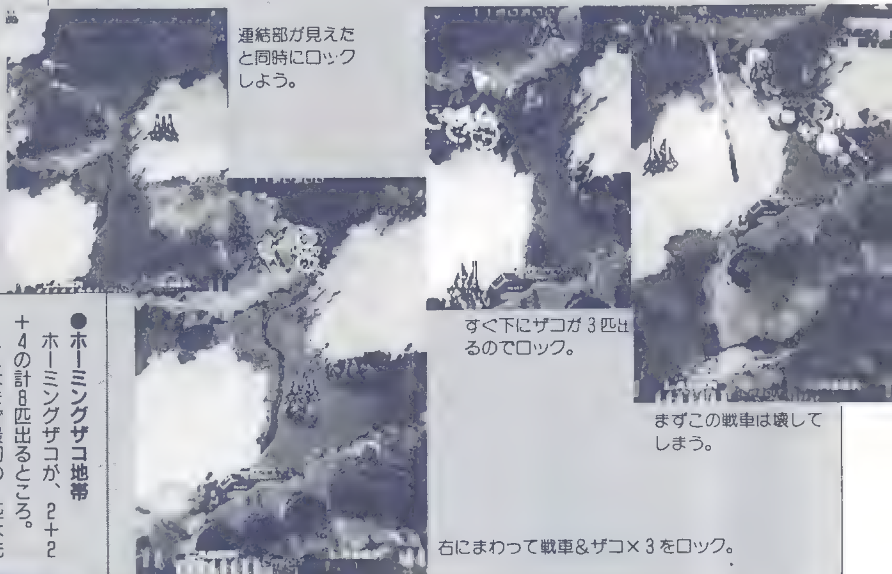


まずホーミングを始末して…。

戦車3台&ザコ×3をロック。

連結部をロックしたら…。

発射したあとザコにやられないようにさがろう。



連結部が見えたと同時にロックしよう。

すぐ下にザコが3匹出るのでロック。

まずこの戦車は壊してしまう。

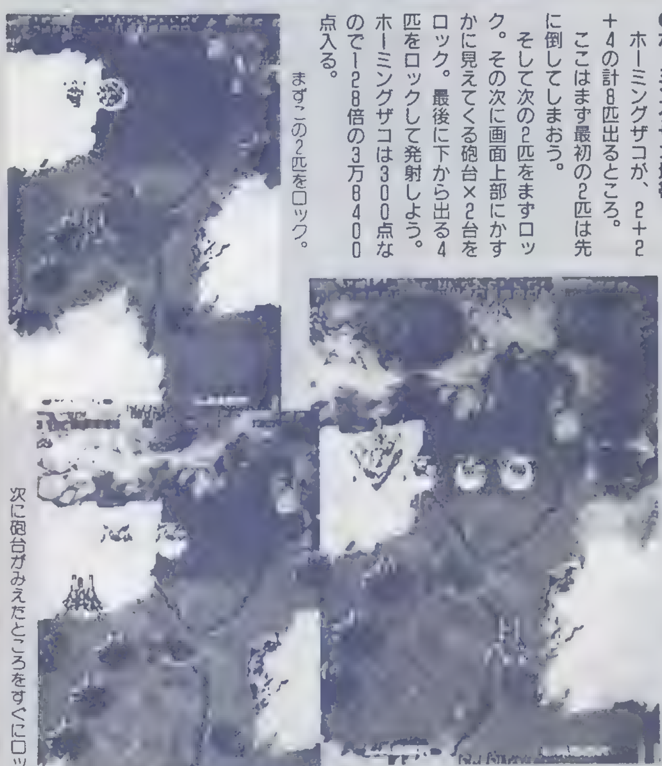
右にまわって戦車&ザコ×3をロック。

●ホーミングザコ地帯

ホーミングザコが、2+2+4の計8匹出るところ。

ここはまず最初の2匹は先に倒してしまおう。

そして次の2匹をまずロック。その次に画面上部にかすかに見えてくる砲台×2台をロック。最後に下から出る4匹をロックして発射しよう。ホーミングザコは300点なので128倍の3万8400点入る。



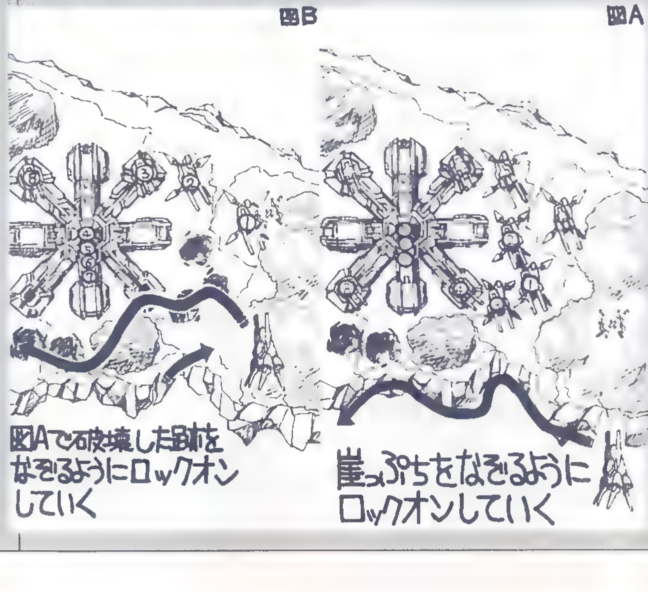
まずこの2匹をロック。

次に砲台がみえたところをすぐにロック。

最後4台左からロックして終わり。直後のホーミングは上にかわしていこう。

●砲台地帯

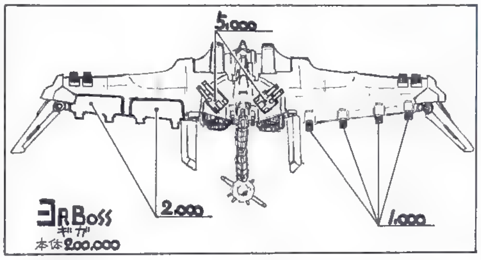
ここは図を見てもらおう。さきほどのホーミングザコの弾を右にかわした直後に左にまわり込む。スムーズにロックできるよう覚えよう。



▼▼ボス「ギガ」(部品壊しパターン)

このボスは点数優先だとパターンが違ってくる。

ボスの各パーツの点数は、図を見てもらうとわかると思う。



最初に壊すパーツは左の砲台。弱点は無視してバリバリ砲台を撃とう。



バリバリ撃つ。目押し法が有効。

機雷が出てきたら撃てないので左に逃げる。と同時にボスの翼&レーザー砲台を壊しまくろう。

左の砲台をつぶしたら、次に右翼を攻撃。2回めの太いレーザーまでに翼をつぶせるとベストだ。

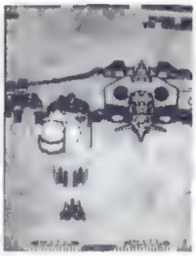
で、2回めの太レーザーは中に入って、ギリギリの位置で右の砲台を攻撃しよう。レーザーが終わるときに一発弾がくるのでそれは下にさがって避けよう。

こうやって中に入って砲台を撃つのだ。



その後機雷や曲がるレーザーがくるので、そちらを優先させつつも右の砲台を壊す。

砲台を壊したあとはボス本体の弱点に撃ち込みつつ、左右からつぎつぎと現れるレーザー砲台を壊しまくろう。ボスの弱点が赤くなったら撃ち込むのをやめて砲台のみ壊すようにする。



砲台が復活するので何回も壊す。

最後にボスが自機にせまってきたらとどめを刺して終了。

AREA4 THE FISSURE OF CONSCIOUSNESS

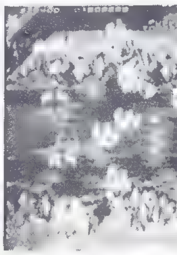
このへんの面からザコの攻撃が激化してくる。気を引きしめて、へんなところでタコミスをしないようにしよう。

●ザコ

この面のザコは、自機が右にいたら左から、左にいたら右からといった感じで出現する。そして自機の近くで1回停滞してから、弾を撃ちつつ逃げていくという行動を取るのだ。

1匹でも撃ちのがしてしまうとやっかいなので、出現したら積極的に撃ちにいく。

右に撃ちにいったとしたら、次は左からザコがくるので左に撃ちにいく、というのが基本。でもあまり深追いはしないこと。一番マズいのは1匹を追いかけているうちに反対に切り返せなくなること。これは絶対避けよう。



こうなってしまうとマズイッすよ。

●上昇ザコ

この面であとやっかいなのはコイツ。なるべく上昇してくる前にロックして破壊したいところ。

下にいるうちにできるだけ破壊して、上がって来るのは1匹か2匹というのが理想的。あとで紹介するロックオン命のパターンを参考に素早く倒せるようになろう。

もしも撃ちもらしてしまった場合は、うしろにまわり込まれるので注意。



上に上がるとやっかいなザコ。

▼▼ボス「G.P.M.S.2」(勝ち優先パ)

4面ボスは、楽な倒しかたがあるのだが、基板オートの連射ではちょっとパターン化が必要だ(基板オートをOFFにして連射装置をつけると異様に速い連射が可能)。

この攻撃は一応ノーマル設定での攻略なので、基板オート使用でのパターンを書くことにする。

ボスがきたらまず、左足の手前のヤツに撃ち込もう。ボス出現の直後から撃ち込めばかなり撃ち込める。

ボスがレーザー&機雷攻撃をして来ると、逃げなければいけない。写真のようにかわしつつ右に切り返そう。

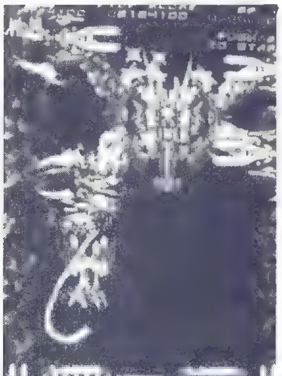
3本目は右で待ってて左に大きくよけ、4本目は機雷と重なるので機雷を撃たないようにして避ける、ここがポイント。5本目も同様だ。6、

5、6本目がヤマ。ショットはなるべく撃たずに避ける。

7本目には機雷がなくなってきているので再び撃つ。ここで左前足を破壊しよう。

前足を1コ壊すと、誘導レーザーを連続で撃ってくるモードになる。このモードは図のように避けるのがよいだろう。俗にいう8の字よけ。

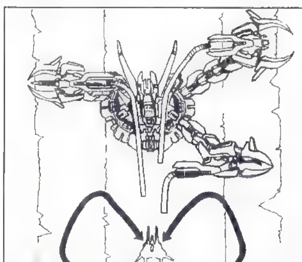
このモードのときに左の残った後ろ足をいかに撃ち込むかが2つ目のポイント。ボスが5WAYを撃ち出すくらいで後ろ足を壊せれば、これでこのボスは終わり。本体には撃ち込む必要なし!!

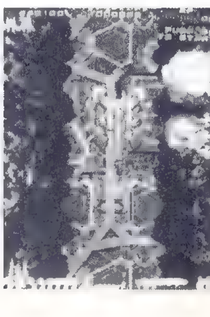


1本目、まわって避ける。

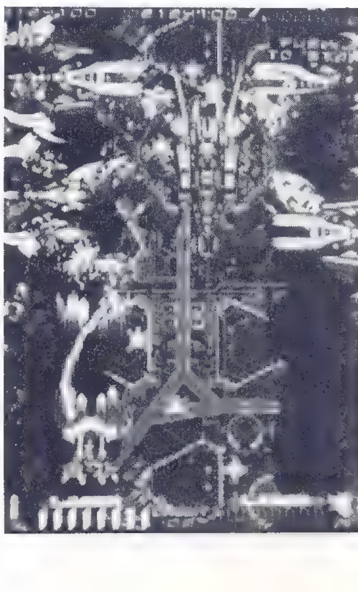


2本目、右にグーッと大きく逃げる。





片側の足を壊せばボスは落下して死亡。楽。



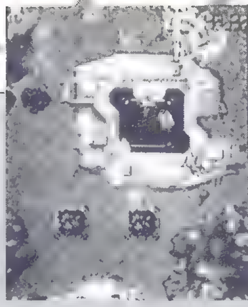


ロックオン有効に使え!「4面編」

●はじめの戦車
ここは右で待って弾を引きつけて一気に8匹ロックしよう。余った1匹は普通に倒してよい。

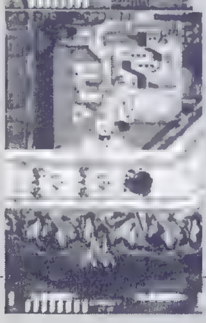
●砲台×2地帯①
戦車の直後、砲台が2台あるので3回ずつ(耐久力が3発なのだ)ロックして、上にまわり込むようにして戦車を2台ロックして完了。砲台に弾を撃たれないよう回り込むのがポイント。

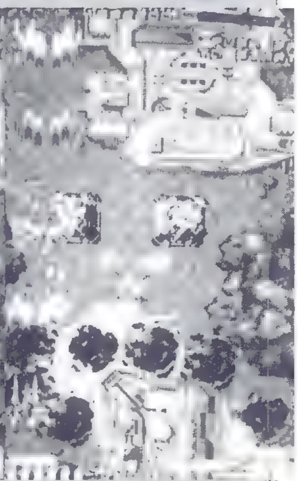
●ロボットハッチ
ハッチからロボットが3台出る。耐久力は4発。ロボット2匹に6~7回ロックしてから戦車を1台でも巻き込みたいところだ。

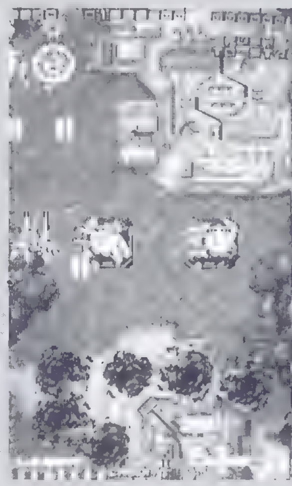

こんな感じだけど危険がいっぱいだ。

●戦車&上昇ザコ地帯
ザコラッシュのあとの戦車4台のうちの3台+下から上がってくるザコ×5をすべてロック。覚えてれば楽勝でロック可能。3万8400点。


ここの戦車をロックしてから…、


この5匹の編隊をまとめてロックだ。


まず砲台をロックして…、


上にまわり込んで戦車2台をロック。ぐるっと砲台のまわりを一周する感じ。

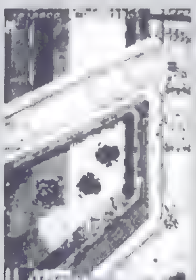
●砲台×2地帯②
ここの砲台は手前の戦車をあとからロックすることがポイントだ。2万5600点。


こういう感じで、OK。

●砲台×2地帯③
ここも砲台で6回ロックしてから戦車2台で発射する。弾の誘導がちとムズい。2万5600点。

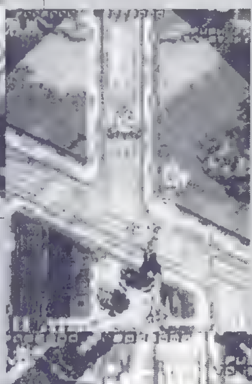

このようになんか仕組まれたようなパターン。

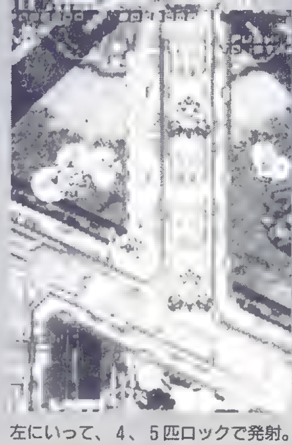
●上昇ザコ×6地帯①
まず右にいる2台の戦車をロックして、下のほうにちっちゃく見えるザコを左、右、左、右、と6匹全部ロックする。ここもなんか仕組まれてるクサイところ。3万8400点。

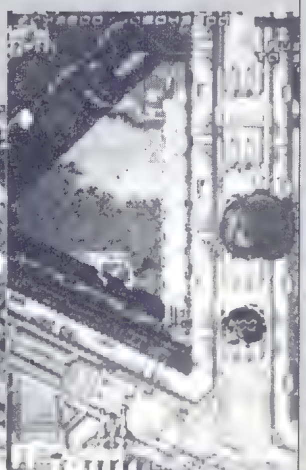

まず戦車2台をロック。


続いて下からザコ登場。有無を言わさずロックする。

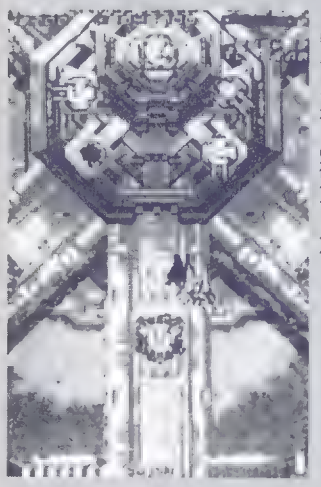
●上昇ザコ×6地帯②
ここもさきほどとほぼ同様だが、上昇ザコが5匹しかロックできないので計7匹の1万9200点にしかならない。直前に戦車が3台ロックできるのだが、スクロールや時間の関係で2台分しか倍率計算されないのだ。
なので右の通路の戦車3台(実質2台)+上昇ザコ×5。


戦車ロックしたあと。ここでまず1、2、

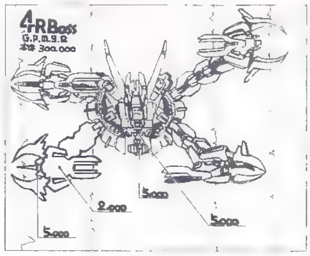

左にいって、4、5匹ロックで発射。


1万9200点なら狙えるぞ。

●タワー
中心とまわりの砲台で2万5600点×2回は取れるぞ。


こういう風に2万5600を狙ってみよう。

▼▼ボス「G.P.M.S.2」(破壊パ)



前足を壊すまでは、勝ちパターンと同じでよい。

前足1本壊したら、次は後ろ足でなくてボス本体に撃ち込む。ボス本体が2段階壊れる(2回爆発する)までここを撃ち込もう。5WAYが撃ち終わるくらいには壊せるハズだ。

そうしたら次は右の前足を壊す。同時に後ろ足の誘導レーザー発射口も壊す。

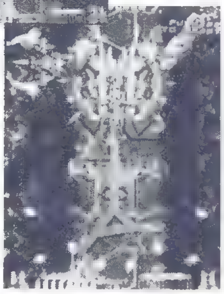

このレーザー発射口だけを壊してしまうのだ。

両後ろ足のレーザー発射口を壊すと、ボスが新たな攻撃をみせる。5WAY弾、緑色の速いレーザー、6WAY2連装といった攻撃を順にやってくるのだ。

基本的に正面でかまえ、5WAYはチョンチョン避け、レーザーは左右に大きく切り返し、6WAY2連装は写真のように正面にくる2発の横を抜けるようにしよう。

レーザーは多少大きめに切り返そう。




6WAY2連はここを抜ける!

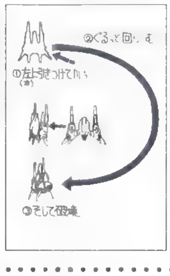
AREA5
TOWARD THE DARKNESS

この面もロックオンレーザーでバリバリ敵を倒すのが気持ちよい面。覚えればボスまで何も問題なく進める。

●高速ザコ①

上昇してくると自機の背後からホーミングを撃ちながら接近してくるヤツ。

上昇してくる前に倒すのが一番よいのだが、撃ち切れなかった場合は、左右に引きつけてから一気に逆方向より下にまわり込んでやっつけよう。

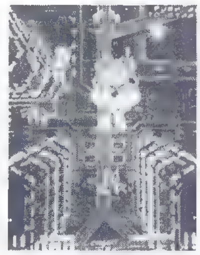


●高速ザコ②

ちょっとカタイザコ。上昇してくると通常弾を連射して来て、さらに放っておくとスプレッド弾を発射してくる。

こいつは出現したら高度の低いうちに何発かダメージを与えておき、上昇してきたら真正面でできるだけ撃ち込む。弾が来たら大きく避けて、スプレッドの合間に撃てばよい。

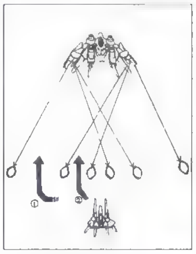
そんなにカタくないので速攻ならスプレッドを撃たれる前に倒せるハズだ。


下にいるときにロックしまくろう。

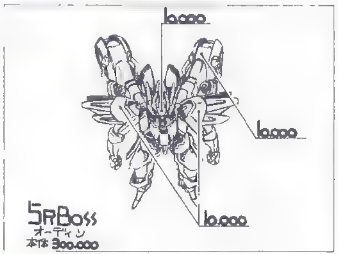
●高速ザコ③

こいつは耐久力がロックオンレーザー1発なので、下にいるうちにロックしてしまえばよい。

例によって撃ち残した場合は、図のように①か②のところで避ける。ただ、一度に何匹も同時に撃たれるとちょっとマズイので、やはり高度が低いうちに倒してしまうのが一番であろう。



▼▼ボス「オーディン」(勝ちパ)



5面ボスも、やり方がわかってないと結構嫌なボスだ。

まず初め、ボスが出てきてすぐに肩についてるレーザー砲から、イナズマのようなレーザーを撃ってくる。

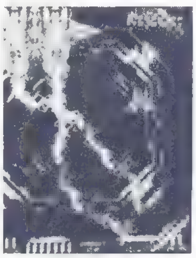
これに対しては、どちらか片方の砲頭さえ壊してしまえばこのモードが終わるので、レーザーをかまえた瞬間にレーザー砲に接近して撃ち込もう。

レーザーを撃たれそうになったら、いそいで右に逃げる。

うしておけば、2回目にヤツがレーザー砲をかまえたときには破壊できる(ノーミス時および最強パワーで確認)。

このぐらいまで接近して撃ち込む。




上のほうにいればさすがのレーザーも届かない。

このレーザーは意外と曲がるので、下にいると危険だ。撃ち込んでいたところからまっすぐ右に避ける感じ。

弾が来たら下にさがって避けに集中しよう。

次にオーディンはパンチを撃ってくるのだが、このときもパンチを避けつつレーザー砲に撃ち込むようにする。そ


パンチを避けつつも砲頭に撃ち込む。

レーザー砲を破壊すると、ボスが一度下に落ち込む。このときにボスの頭の部分がロックできるのでなるべく撃ち込もう。ロックオンレーザーのほうが通常ショットよりも多少パワーがあるからだ。


このときはチャンス! ロックして撃ちまくれ。

●肩からのレーザー

これはボスの真正面まで接近してれば当たらない。でも直後の攻撃にそなえよう。

●顔からのバラまき弾

これは徐々に左から右(または右から左)にチョンチョン避けるのが有効だ。外側の速い弾と内側の遅い弾の間に常に入っていないといけないので多少怖い。

●黄色い弾

発射されてしばらくしてから自機に向かって突進してくる。避け方を完全にパターン化しないと死ぬ恐れ大。



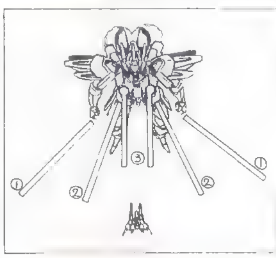
図のように発射された直後に左右のスキマを抜けて前にいき、ぐるっとまわって外側を抜けて下に戻るといった寸法だ。ノーミスで来ると弾が4発ずつ(計8発)くる。

黄色い弾が動き出す前にサッとまわれるようになろう。

●緑色のレーザー

最後はこのモード。レーザーを両胸から乱射してくるモードだ。

このときはボスの真正面に、超はりついていれば当たらないのだが、イマイチ使えない場所である。



図のようにヤツは外側から3発周期で徐々に内側にレーザーを撃ってくるので、そのへんを頭に入れながら戦うとよいだろう。

▼▼残念ながら今回はここまでだ

5面のロックオンパターンは、次回に送ることになってしまった。ページの関係と…ついつい写真が多くなってしまったせいだ。ごめんなさい。

次号こそは5面&6、7面をぜひ、やりたいーではさようなら。(取材協力・オレンジハウス&マネージャーのTRさん)

5面とザイードさえ抜ければ1コインクリアはもらったも同然！

ダンジョンズ&ドラゴンズ

Ⓡタワー オブ ドゥーム

なにをやればいいのかわからない。そういう人が多いのがこのゲームだ。そういうわけで、きっちりと基本から固めていこう。

しつこく基本をチェック！ これだけは覚えよう 剣とオイルの使い方

実は剣を使っての戦いが奥の深いD&D。基本をマスターすれば本当の面白さがわかるはずだ。

実戦ではこう戦え！

このゲームは、正面から近づいていってボタン連打で斬りつけていくのは危険だ。軸をずらすのは当然、剣の使い方も熟知しなければならない。ここでは、剣のテクニックを中心に、一番基本的な戦い方を復習してみよう。

1、歩き斬り

剣を1回相手に当てたら、少し歩いてからもう1回剣で斬ることを繰り返す。こうして敵を押しつつ斬る方法だ。立ち止まったままボタンを連打すると、大振りになってしまうのでガードされるとあとが続かない。その点、歩き斬りは隙のない初太刀の連打なので、ガードされてもまたすぐ斬りつけられるのだ。ガードするほとんどの敵に


ガードされても構わず近づいて追いうちをかけていく。

有効で、特にスケルトン、トログロダイト、グール、トロール、ザイードに有効だ。最もやりやすいのはファイターだが、クレリック、ドワーフも有効。

2、立ち上がり攻撃

遠くから敵に近づきながら斬るため、反撃をくらいにくい。また倒れている敵にも当てられるので、必ず覚えておきたい技である。

出す方法は、まずレバーを斜め下か下に入れ、ジャンプ


レバーを斜め下に入れジャンプボタン。一瞬スライディングの体勢。


ジャンプボタンを離した直後にアタックボタン。立ち上がり攻撃の完成だ。

ボタンを押す、次の瞬間、ジャンプボタンを離して（レバーは斜め下のまま）アタックボタンを押そう（連打してもよい）。いつでも出せるように練習しよう。

エルフやドワーフなら、起き上がり攻撃を当てたあと、ボタン連打で攻撃できる。一方、ファイターは隙が大きいので、攻撃したあとアタックボタンを押したままレバーを後ろに引き、ガードするのも

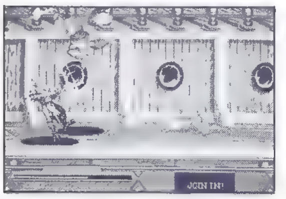

特にオーガには、起き上がり攻撃したあとにすぐガードしよう。

よいだろう。

3、ダッシュ攻撃・ダッシュジャンプ攻撃

ダッシュ攻撃はレバーを2回前方に入れ、ダッシュして斬る攻撃だ。隙はあるものの、相手に反撃する間を与えずに攻撃できて、威力も大きい。一匹だけ離れたノールやノールウィズボウに有効だ。

ダッシュジャンプ攻撃は、ジャンプした直後に登りで当てる方法がザコにとても強い。トログロダイト、ノールウィズボウ、オーガ、ザイードに有効だ。ドワーフだけが当て


クレリックやファイターは普通に攻撃するより威力が強い。

にくいので注意。

4、倒れた敵の始末のしかた

倒れた敵を地べたに寝かせておくのはあまりにも無礼というもの。オイルで暖めてあげたり、剣でしっかり追いうちをかけてあげよう。

距離が離れているときは、起き上がり攻撃がよい。そして近づいたら、敵の上(奥)に行って、剣を連打しよう。これで起き上がるまで攻撃できる。

距離があり、近くに敵がいなければジャンプ下突きでもよい。空中でレバーを下に入れると下突きになる。また、ドワーフなら下突きが登りで当てられるから、近い間合いでも攻撃できる。ちなみに、クレリックは強攻撃で倒れている敵に攻撃できる。これは爽快。


倒れたら、敵の奥に回りこんで斬る。基本中の基本。

オイル実戦講座

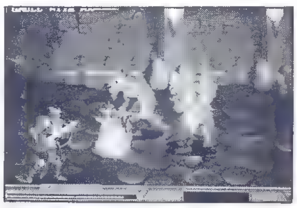
オイルほど、使い方次第で効果が大きく変わるアイテムはない。全キャラで使えて値段も安いアイテムなので、最初の店から9個ずつそろえていくぐらいの気持ちでいこう。さて、それでは実戦的な使い方を紹介してみよう。

1、誘導してオイルにひっかける

まずオイルをまき、自分をエサに敵を誘導して炎にひっかける方法。最も有効なのがノール（アックス）に対してで、2匹以上ノールが出てくるような場所はすべてオイルを使っていくぐらいで構わない。

重要なのはオイルをまく位置だ。オイルはノールと奥行きをずらし、真横から斜め前方のできるだけ近くにまく。ノールは縦座標を合わせようと、素直に上下に近づく性質があるので、そこを利用するのだ。ノールの正面にオイルを置くより、殴られにくく安全だし、うまく狙えば同時に2匹以上ひっかけられる。

2、倒れた敵にオイルをまく


このくらいの位置でオイルをまく。これでもうノールは怖くない。

基本中の基本で、トログロダイトやトロールに有効だ。

まず立ち上がり攻撃などで相手を倒し、倒れたらその上からオイルをまいて燃やしてしまう。

普通はここで強攻撃を加えてさらに追いうちをかけるのだが、状況によっては燃えている敵の上にさらにオイルをまいてもよい。すると、火がおさまったころに再び燃えてしまうというわけだ。

3、予約オイル

画面上の敵の出現する位置に、あらかじめオイルをまいておく戦法。敵が出現するぎりぎりの位置まで画面をスクロールさせておき、所定の位置にオイルをまく。そして画面をスクロールさせれば、火の中に敵がとびこんでくれるというわけだ。

長く険しくやりがいのある

シナリオ5

今後の方針によって、行くコースを変える必要があるのが5面。しっかり読んで、目的に合わせたコースを進もう。

鍾乳洞

スタートして下のほうを歩いていくとマジックミサイルのリングがある。取り逃さないようにしよう。

さらに少し歩くと、ファイアービートルが出現する。虫をかわしつつ立ち上がり攻撃で倒そう。出現数は古井戸より少ないので、マジックミサイルやダガーを使うのもよいだろう。

ファイアービートルを倒して宝箱を回収したあと、進んでいくと広場にたどりつく。ここではノーマル2匹とオーガがまず出現する。オーガを倒すとさらにノールウィズボウとノール2匹、そしてオーガ2匹目が出現し、波状攻撃をしかけてくる。

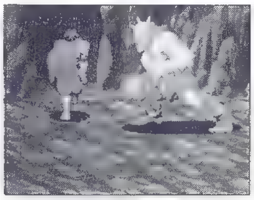
最初はノール2匹とオーガがほぼ同時に出現する。ノールと言えばオイルが有効だ。予約オイルの要領で3匹をほぼ同時にオイルにひっかけるパターンがあるので紹介しよう。

一番初めにノールが1匹出現するが、そのノールのすぐ上（奥）にオイルをまくのだ。そうすると、ちょうどノール、オーガの順に火に突進してきてくれて、うまくいけば3匹オイルにひっかかってくれる。さらにその上にオイルをまくか、燃えているところに大斬りを重ねよう。



2匹のノールの中間にオイルをまくという感じだ。

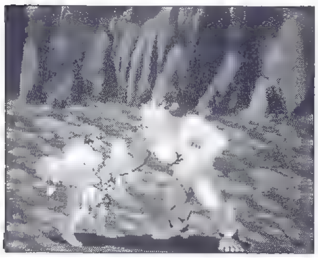
さて、このルートの隠し部屋はここにある。オーガがジャンプするとその振動で石壁が崩れ、穴があく。中には体力回復、オイルなどがあるので、体力が満タンならすぐ入らなくてもよい。



上に隠し部屋がある。くらって体力が減ったら入ろう。

広場での戦いの大きなポイントは、ノールとオーガにどのように戦うかだ。ノールには、ひたすらオイルを使う。隠し部屋で補充されるので、4個くらい使ってしまってもOKだ。使い方は、使い方講座を参照してほしい。

オーガには、立ち上がり攻撃で近づいて剣を振り、オーガにガードされたらこちらもガードしてから逃げるのがよい。また、ダッシュジャンプ攻撃だけでもかなり簡単に倒せる。魔法は、ポリモルファザースが効くぞ。あんなでかいヤツを無害なブタさんに変えてしまうこともできるのだ。

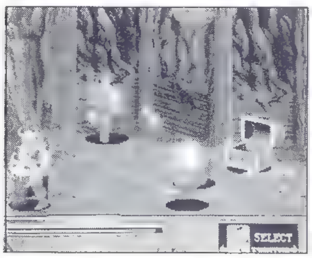


オーガに立ち上がり攻撃で攻撃しつつ近づく。ガードされたらこっちもガードしよう。

廃坑

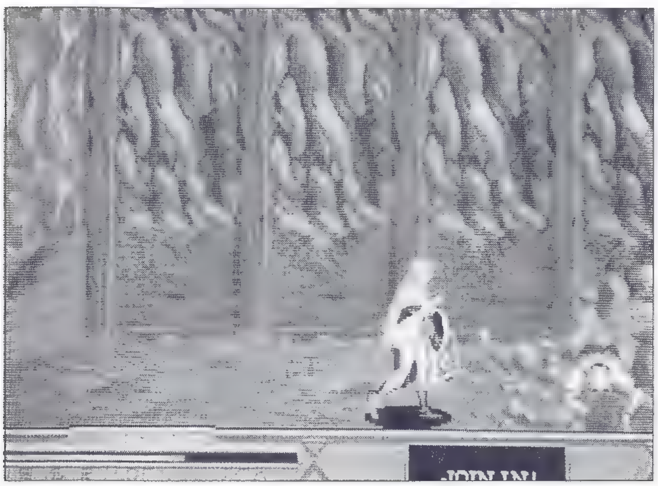
スタートしたら、すぐに部屋へ入ってしまう。

中にある宝箱は、2つとも罠が掛かっている。1つ目は落石かガスの場合が多いので、もしこれらの罠だった場合、すぐに左下の角へいってじっとしていよう。



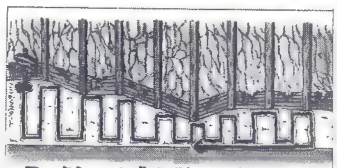
落石は、画面一番下でレバーを下に入れ続けていれば、まず当たらない。近すぎる場合はダメ。

この部屋は、奥へいくと岩が降ってくるが、対処法さえ知っていればとるにたらない場所となる。



この辺まできたら左➡真上と動いてジグザグ運動に入る。左右間の移動距離は広めに！

まず、写真のあたりまで歩いていったらすぐに引き返し、そのあとは図を参考に、大きくジグザグに歩いて入り口付近までいく。岩は自キャラのあとを追うように降ってくるので、このように距離をかせいで歩けば安全だ。



このようにジグザグ歩いて岩をよける。これだけ距離がかせげれば安全になる。

2つ目の宝箱は、下から近づいて開け、すぐに真下↓左へスライディング、と動いて罠を避ける。ただしドワーフはダッシュで逃げたほうが安全。

部屋をあとにすると、グールが待つ広い場所へ出る。ここは場所の広さを利用して、決して前後（左右）を挟まれないように動き回りながら、手堅く歩き斬りで戦う。少しでも挟まれそうになったときや、1匹遠くにいてボディアタック出してきそうだな、なんて場合は、無理せず上下に動いてグールの背後をとるようにしよう。

次は、高場から跳び降りて岩場を進むシーン。ここは一番下を歩いていこう。途中に落ちてるネックレスは、ネックレスより右側で取ると安全。左側には罠があるが、右側には罠が設置されていないのだ。

そのあとは背景に注意しながら一番下を進み、岩の切れ間が見えたらレバーを斜め下に入れながら進もう。隠し部屋へいけるぞ。



岩の切れ間が目印だ。

隠し部屋内の罠つき宝箱は必ず開けたあと下へ逃げる。中身を回収したらさっさと出てしまうのが得策だ。

その次のヘルハウンドは、基本的には少し離れて前をうろつき炎を誘い、すぐに下へもぐりこんで振り向き斬り、または歩き斬りで戦う。スケルトンは一定時間で現れるので、タイミングを覚えてオイルかターニングアンデッドを使うのがベスト。ヘルハウンドと一緒の場合は、体力の少ないスケルトンを先に始末してしまおう。

対ヘルハウンド戦では、く

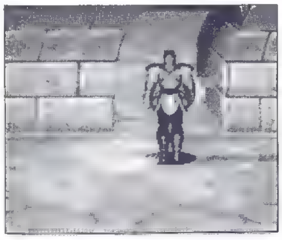


全員注目!
ウルトラゲームのご機嫌攻略!!

れぐれも無理に斬りにいこうとして噛まれないように。ちなみにヘルハウンドには炎の攻撃は通用しないぞ。

古井戸

スタート後すぐに現れるファイアービートルたちをすべて無視し、さっさと先へ進んで行こう。すると右上の壁に何やら出口らしきものが見えてくるはずだ。この出口に入ってしまえば、なんとファイアービートルと闘うことなく次の場面に行けてしまうぞ。

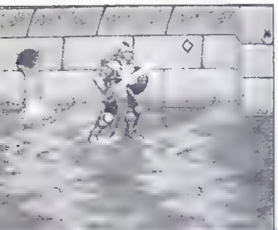


ファイアービートルを無視して先へ進み、この出口へ入る。

虫は強いくせに0XP。時間短縮もかねて、出口へ急ごう。シーンが変わると再びファイアービートルが2匹出現する。数が少ないので、確実に立ち上がり攻撃かダガーで仕留めること。

この後すぐにトログロダイトが2匹（後から1匹追加）現れるが、3面船上に出現する奴より弱いようなので、遠くからの立ち上がり攻撃やジャンプを誘って着地点を後ろから斬る戦法など、基本どおりに戦えば大丈夫だ。

この先の隠し部屋は、中央付近をしゃがんで歩いてムシを誘導し、罠の矢にひっかけて倒そう。



ムシ2匹→トロ×2＋1のあとの隠し部屋への入り口は、このスイッチ。

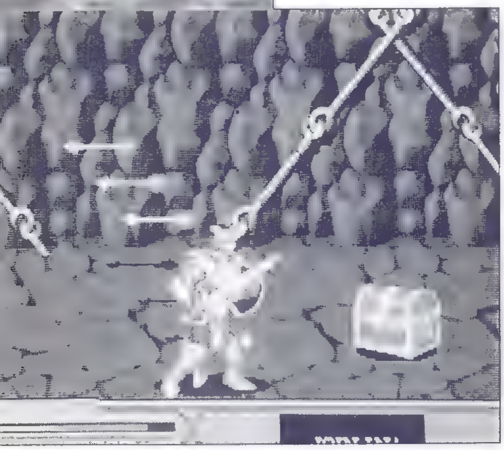
次のシーンでは、すぐにトログロダイト×4が1度に出現する。ここは画面の下方をそのまま右へ歩いていき、出現して着水した下段の2匹を"右側から"いきなり斬りつける。そして少し距離をあけ、オイルをまくのだ。このオイルは上流からまいてるので、そのまま左へ炎が移動していってトロたちを燃やしてくれる。

あとは、場所の広さを利用して大きく動き回り、遠間からの立ち上がり攻撃、ダッシュジャンプ昇り斬り、ジャンプを誘って着地点を斬る、という基本どおりに戦おう。

このあとは画面最下段を進んでいき、音楽が変わると同時に左へ振り向いて攻撃。消えたまま出現する2匹のうち1匹を、これで先制攻撃できる。その後は画面を右へスクロールさせてしまわないよう注意しながら、最初の2匹を倒してしまおう。あとから1匹追加されるが（2匹のどちらかを倒すと出現）、そいつは倒さずに生かしておく。すると隠し部屋への入り口を開けてくれるので、あとに続いて入っていこう。

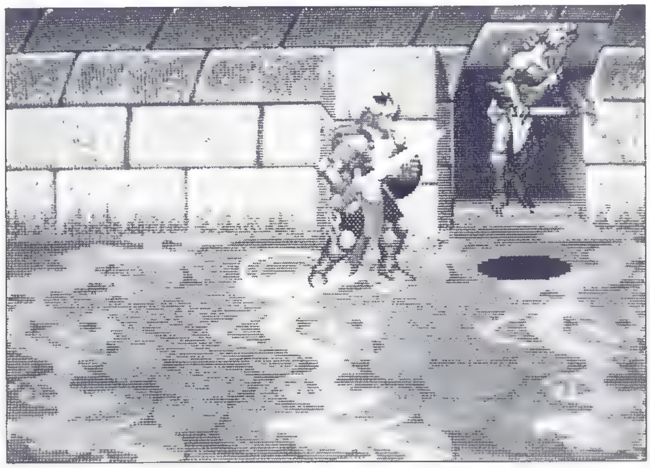
この隠し部屋も矢の罠が仕掛けてあるので、一番下を進んでいく。鉄の宝箱の所までくると上からさっきのトロが降ってくるので、着地と同時に歩き斬りで始末してしまおう。あとはしゃがんだ状態のまま、4つもある各宝箱を開けて回ろう。

ここにはプロテクション＋1、シリアスワンズ、ガントレットなど強力なアイテムが揃ってるぞ。



一番上か下を歩いていけば早い。

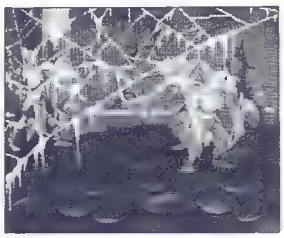
1匹だけ残すと、なんと隠し部屋へ逃げる。柱を右へスクロールさせてしまうと入れないので要注意だ。



5面集合地点 ノールの間～

3つある各コースの集合地点だ。

画面左上の角へいってガードし続け、ボウ×2をやりすごす。ダッシュジャンプ昇り斬りや軸ずらし立ち上がり攻撃で戦って点数をかせいでもいい。



左上の角で、右を向いたままガード。無傷でいきたいならこれが一番。

ひそかに役立つ！
アイテムの順番の変え方

エルフ、クレリックを使うと、魔法、アイテムのあまりの多さにとまどうことが一度や二度ではないだろう。いったんカーソルが狙ったアイテムを通り越してしまうと、再び何回もボタンをたたかねばならない。

このアイテムの順番はどう決まっているかというと、スクロール・リングなどを最初に取ったとき、現在表示されているアイテムの前に来ることになる。つまり、一番後ろにセッティングされるのだ。

しかし、いちいち気にしていたら面倒くさくてしかたがない。そこで、比較的簡単に順番が変えられるアイテムだけ、好きな場所にまとめておくことをすすめる。店でハンマーなどを買うと、その前にカーソルに表示されていたリングなどの前にセッティングされることを利用するのだ。

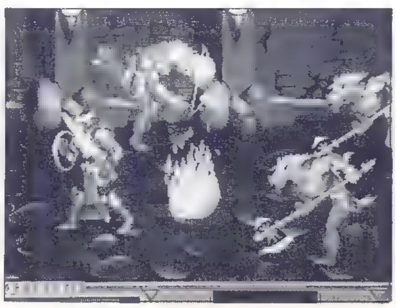
例えば、4面でドラゴンと戦うとき、マジックミサイルのリングの次にハンマーを持っていきたいとする。この場合は次の手順を踏めばよい。

1、カーソルをマジックミサイルのリングに合わせる
2、1回だけアイテムセレクトボタンを押す
3、ハンマーを買う（買えなくても買おうとすればよい）

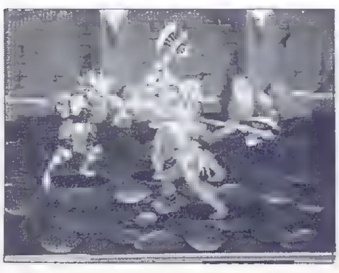
これを知っていれば、アイテムセレクトで迷う心配が少なくなるはずだ。

ノール×2が逃げ去ったあと先へ進むと、ボウを筆頭としたノール軍団が大挙して現れる。ここはもう予約オイルしかない。

1発目は、壁の炎と床のタイル（の大きい丸）を目印に、右へ向かって投下。すぐにスクロールさせて最初に出てくるボウを炎にまき、またすぐ戻って上か下に移動して直後に出現するアックス×2のどちらかも火に巻き込む。これが成功してもしなくても、戻ったあとに燃えているボウを強攻撃で一撃し、倒れたところへ立ち上がり攻撃の追い打ちという一連のパターンを実行、とにかく先にボウだけでも始末するのだ。



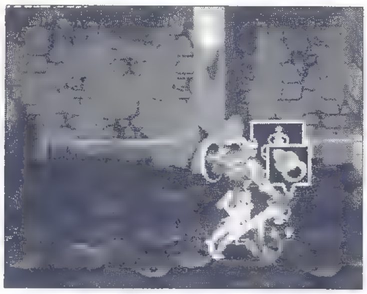
壁と床の模様を目印に、右へ向かってまず1発目。



燃えているボウへ強攻撃を入れる。その後立ち上がり攻撃だ。

その後再びアックスの増援がくるが、上下（できれば斜め）にずれてのオイルとそこからの誘導、あとは基本どおりの戦法（遠間からの立ち上がり、ダッシュジャンプ昇り斬り）さえとっていれば大丈夫だ。無理に接近戦をしようとかさえ考えなければノーダメージで抜けられる場所だ。

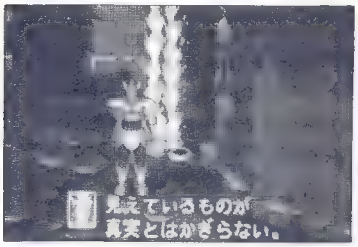
すぐ先にある部屋（ここを部屋①とする）は、床からの槍が引っ込んだら上を通過。サソリを倒す。


さっさと通過してサソリを攻撃。一番下は歩かないこと。

安全にいきたいという人は、床からの槍を斬り壊してからアイテムを回収にいこう。

先の広場にある宝箱は2つとも開けること。上の箱は必ず落石なので、開けたら下へいくだけで回避できる。

さて、分かれ道だ。基本的には中央（炎でさえぎられている入り口の所）ルートをお薦めする。高得点を狙いたい人は上ルートを、体力を回復させたり、ブーツオブスピードがなくなってしまったー!!という人（場合?）は下ルートを進もう。



上か右(中央)か。下か…。状況によって行くルートを決定しよう。

上ルート・部屋②

ここにはトロールが出現する。これだけでここには来たくない、と思う人がほとんどだろう。だが、古井戸を通ってきてガントレットを持っている場合には、意外と簡単にトロールを倒せてしまう。

対トロール戦も基本は同じで、離れた位置でトロールの前をうろうろし、ジャンプしてきたら下をくぐって後ろから歩き斬りだ。トロールが倒れたら上にオイルを重ねて、燃えて跳ね回ってるところに強攻撃を入れるのも基本どおり。これで倒れたらまたオイルを重ねればいいのだ。また、ここのトロールは3面ボスのトロールのものより弱いので、「トロール戦には自信があるぜ」という人なら大丈夫だろう。ただしここにはトロールと一緒にコボルドが出現するので、先にコボルドを全滅させよう。

前方をうろついてトロールに岩を投げさせ、その間にコボルドを全滅させる。


ちなみにここのトロールは、一度倒したあと放っておくと逃げてくぞ。

このステージの宝箱の中身はほとんど宝石の類。かなり高得点なものが集まっている。

中央ルート

お薦めのコース。

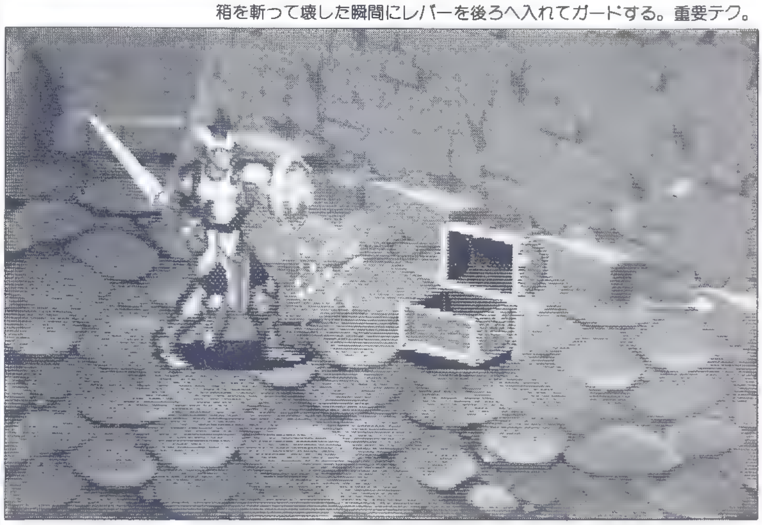
始まってすぐの部屋は、宝箱を開けて中身を回収したら、スライディング等ですぐに出てしまうのが手堅い。サソリのXPがもったいないと感じる人は、入り口すぐ上の壁際か宝箱の奥の壁際でしゃがみ斬りで戦おう（ドワーフは立ちの下斬りのほうがいい）。

ここは部屋③とする。

この先の炎の壁は、壁のスイッチをいじれば解除される。

次の部屋④は、ヘルハウンドが1匹だけいる部屋。ヘルハウンドも、基本は前方をうろついて炎を吐かせ、その間に上下または後ろに回り込んで歩き斬り（振り向き斬り）で倒せる敵。それより注意したいのは、「鉄の箱を先に開ける」こと。カギが掛かっているからだ。この鉄の箱を開けたあと、上の木の箱の横へいって、"箱を斬った瞬間にガード（レバーを引く）"で矢のトラップを防ぐのだ。

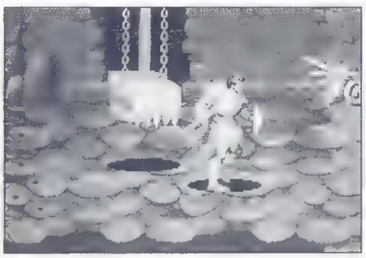
木の箱を開けるのに鍵を使ってしまうと、鉄の箱（シリアスワンズ、コンティニュアルライト）を開けられなくなるぞ。

箱を斬って壊した瞬間にレバーを後ろへ入れてガードする。重要テク。


下ルート

トラップだらけのコース。体力が少なかったり、ブーツオブスピードが壊れてしまっている場合にいくといい。

進んでいくと部屋⑤の入り口が見えてくるが、この入り口の正面にいると上から降ってくる罠につぶされるので、右側のサソリのちょい左横でしゃがみ斬りだ。これで右にいるサソリ×1を倒すのだ。


この辺でしゃがみ斬り。サソリを始末。

部屋⑤はまさにトラップの部屋。まずはメッセージをみてみよう。何やら謎めいた言葉が表示されるが、2本あるレバーのどちらを引けばいいのかを教えてくれている。どれも簡単な謎かけなので、ここではその一例を示すのみにとどめ、あとは自分で考えたほうがいいと思う。そのほうがおもしろいと思うしね。

『女神の炎は害をもたらす』

……正解は右のレバー。炎を持ってる女神といえば…そう、左手に本を持ってるあの人ね。


う～ん、どっちを引けばいいんだ?

『真の宝は心にあり』

……宝は心にあると……心ね～……心だよ。ハート、わかったかな?正解は、左だね。

ちなみに正解を引くと、ブーツオブスピードとスーパーヒーリングポーションをもらえる。はずれを引くと、当分おさまらない落石になる。はずれを引いたら素直に部屋を出よう。

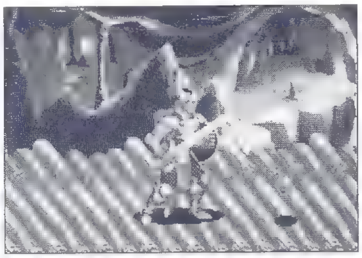
通路に戻ると、そこはまさにトラップ地獄。"床から槍"の中に落ちているライトニングのリングを拾おうと前で待ってると上から罠が降ってきたり、落ちてる宝箱には罠が掛かってたり……。

このシーンは、アセらずに床から出てくる槍を斬りながら進むくらいの気持ちでいこ



う。特に宝箱は、右側の"床から槍"のまん中2本を壊してから斬りつけるように。逃げ道確保だ。

5面、中間地点 つり橋～



橋の中央で、背景の山を目印に右へ予約オイル。

各ルートの集合地点。場所も狭く危険な場所だ。

こういう場所では、やはり予約オイルが活躍する。

背景の高い山を目印に、写真の位置から右へ向けてオイルをまく。その後下を通ってスクロールさせ、右から現れるノールウィズボウを燃やす。この間に燃えているノールウィズボウに強攻撃↓倒れた所へ立ち上がり攻撃と続けて一気に片づけよう。

スケルトンを1匹倒すと左から追加のノールウィズボウが出現するので、スケルトンを1匹片づけ次第、すぐに中央辺りから左へ向けてオイル。これで左からのノールも燃えるので、強攻撃↓立ち上がり攻撃とつなげよう。もしノールを仕留めそこなっても、落ち着いて、上か下の端によせて遠くから軸ずらし立ち上がり攻撃で戦えばいい。

エルフなら出現と同時にノールをポリモルファザーズで動物に変え、2匹目も同様に出現即ポリモルファザーズでもOKだ。

ファイター、クレリックなら、ダッシュジャンプ昇り斬りも有効。ただしクレリックは、魔法を使うならターニングアンデッドではなく、ホールドパーソンにしよう。危険なノールウィズボウの動きを止めるのが先決だ。この間にノールを始末するのが理想だが、ターニングアンデッドを唱えてしまう手もある。

つり橋が終わって内部に入ると、まずは部屋⑥がある。

ここの「神をたたえよ」のメッセージは、"しゃがんで歩く"が正解のようだ。頭を低く、ということのようだ。

全キャラ一番下をしゃがんで歩いていけば問題ない。箱を開けたあとも同じように戻るといい。

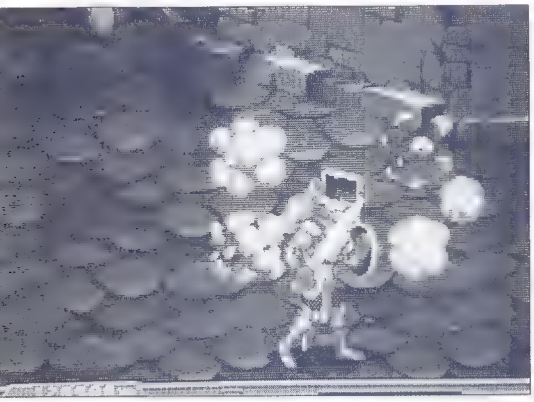
広場の中央にある宝箱は、開けたら一番下へいってガスをやり過ごし（クレリックならここでターニングアンデッド）、おさまったらスケルトンに対してオイルをまきにいく。

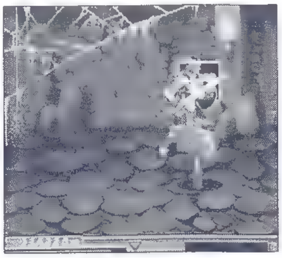
ドワーフなら、写真の位置（画面一番下、宝箱と上からくる罠の下）でねばって軸ずらし攻撃をしてもいいが、ほかのキャラは無理せず中身を回収後先へ進んでしまおう。

次の部屋⑦は「罠に気をつけて!!」というメッセージ付きのトラップ部屋。入ったらカンバンの上へ移動し、1SPとカギを拾ったらそのまま左へいってさっさと出てしまう。

あとはコボルドだらけの部屋⑧があるだけ。立ち上がり攻撃等で手堅く倒したら、最後の出口前でガントレットを取り、アイテムをコンティニュアルライト(CL)のリングに合わせておこう。そしていよいよザイードと対決だ。

宝箱を開けたあと、一番下で待つ。





すぐにここに来てカギと1SPを拾う。

アイテム早見一覧

☆鐘乳洞	通路にマジックミサイルのリング　通路の宝物（金貨、ヒーリングポーション） 隠し部屋（ハンマー×2、ナイフ、オイル、各種スクロール・リング、金貨、ヒーリングポーション、ブーツ（ドワーフのみ））
☆廃坑	部屋（アロー＋1、スクロール、キュアシリアスワンズリング）　隠し部屋（キュアシリアスワンズリング）
☆古井戸	スイッチの部屋（ファイアーボールリング） 隠し部屋（アロー＋1、マジックミサイルリング、プロテクションリング、ガントレットオブオーガパワー、ヒーリングポーション、キュアシリアスワンズリング、コンティニュアルライトリング）
→部屋①（スーパーヒーリングポーション、マジックミサイルリング）　広場の宝箱①（スクロール）　広場の宝箱②（キュアシリアスワンズリング）	
☆上ルート	部屋②（宝石類、高得点のもの、ハンマー）
☆中央ルート	部屋③（カギ、オイル）　部屋④（キュアシリアスワンズリング、マジックミサイルリング、コンティニュアルライトリング、アロー＋1）
☆下ルート	通路にライトニングのリング　部屋⑤（スーパーヒーリングポーション、ブーツオブスピード）　通路の宝箱（スクロール、ハンマー、マジックミサイルリング）
→部屋⑥（ライトニングボルトリングまたはスクロール、オイル）　広場の宝箱（カギ）　部屋⑦（カギ、1SP）	
→部屋⑧（10SP、10GP、50SP、50GP）　出口前の宝箱（ガントレットオブオーガパワー）	

ステージ5の強いヤツ ザイード様を蹴散らせ！

つけ上がらせると超強い。隙をついた歩き斬りと魔法のラッシュで一気に倒そう。

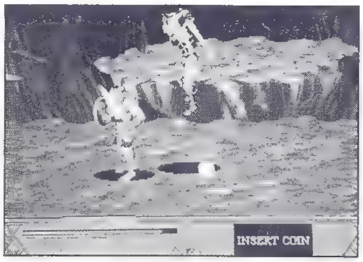
攻略ポイント① 剣ではこう戦え！

ザイードに剣で普通に戦う時には、歩いていって斬りつけるのはとても難しい。そこで、通常時にはダッシュ斬りかダッシュジャンプ攻撃（上りで当てる）で戦う。縦に走るようにしてうまく近づこう。

また、ザイードが画面外へ出てしまうぐらい高く飛び上がった時はチャンス。必ず自分を狙ってくるので、横に一直線に歩いてかわし、背後から歩き斬りをする。例えば、ザイードが右にいたら右へ向かってまっすぐ歩く。すると、必ずザイードは自分の背後に降りるはずだ。ここに斬りつける。ブーツを持っている場合は間合いが開き過ぎるため、ザイードの着地直前から左へ向かって歩き、間合いをつめるのだ。

歩き斬りをして、ガードされてしまったら一瞬だけ間をおいてすぐまた斬ろう。ザイードはガードを解いた瞬間にくらってくれる。倒れたら起き上がり攻撃を1回だけ当てて、ザイードの起き上がりを待って攻撃しよう。

画面の端へ行ってしまったらしかたないので、ボタン連打で連続斬りしよう。とにかく基本は歩き斬りだ。歩き斬りを連続して決めれば、驚くほど早く倒すことができる。



こんなふうに右から飛んできたら右へと歩く。



背後に落ちてきたザイード様を……

攻略ポイント② 魔法は惜しむな！

歩き斬りがいかに強いといってもザイードはやはり強敵。魔法の力を借りて倒したいところだ。そこで、キャラ別に魔法の使い方を紹介していこう。

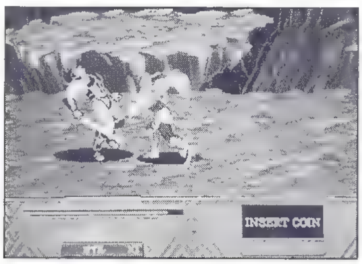
まず、全キャラ共通して使えるのがコンティニュアルライト（CL）のリングだ。どのキャラも、ザイードと戦う前はCLのリングを装備しておく。

ザイードの登場前からボタンを連打しておき、スタートと同時にCLを使う。必ず気絶して、しかも近い位置にいるからすぐ歩き斬りにいこう。

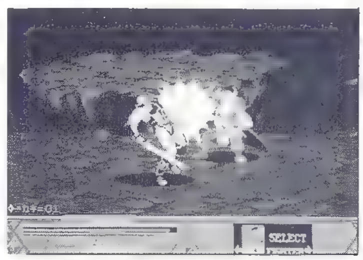
このあと、スケルトンが出るまでエルフ以外のキャラは剣で戦いたいところ。ファイターやドワーフはCLのリングを使い切ったらライトニングボルト（LB）のリングに合わせておこう。スケルトンが出たあと戦いが長引くようなら、よく狙ってLBを使っていく。

クレリックの場合は、コンティニュアルライトの魔法をめいっぱい利用して戦おう。もちろん気絶したあとの歩き斬りが狙いだ。スティックストゥースネイクスも有効。

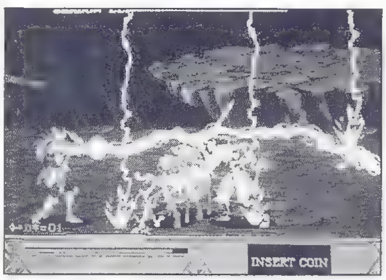
エルフの場合はCLのリングを使ったあと、まだスケルトンが出ていないようならマジックミサイルを使う。スケルトンがいない分、当たりやすいはずだ。スケルトンが出てきたら、インビジビリティを使って近づき、歩き斬りにもちこむ。インビジビリティを使い切ったら、すぐライトニングボルト、ファイヤーボールをよく狙ってたて続けに使う。これらをすべて当てれば、それだけでザイードは逃げてくれるはずだ。ダッシュ斬りなど必要ない。



歩き斬りだ！ガンガン押せ。



まずスタートと同時にCLのリングで気絶させる。確実。



ライトニングボルトのリングはザイードへの切り札。はずすな！

攻略ポイント③ 奴の攻撃をかわせ！

攻め方はよくても、ザイードの攻撃に対してひととおりの対処法を知っておくにこしたことはない。やられにくくなれば、確実性も増す。

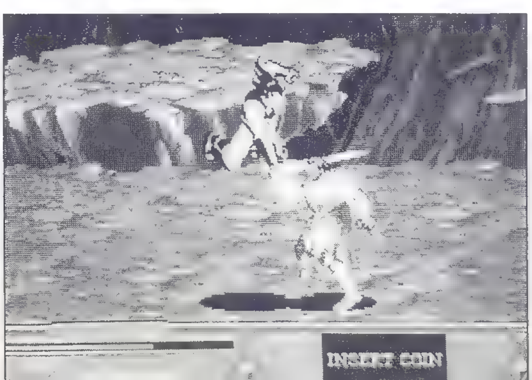
まず怖いのは、ヘイスト（高速化）の魔法だ。しかしこれはすぐに使ってこないので、できるだけ早く倒して使わせないのが最も大切。しかし、使われてもある程度かわす手段はある。

エルフなら、インビジビリティの魔法で、高速化がおさまるまで待つのが手堅い。一方、クレリックなら、ジャンプ攻撃をすべてガードできるから、ガードしたまま待ってカウンター攻撃（ガードした直後にレバーを敵のほうに入れる）を狙っていくとよい。他のキャラの場合は、マジックミサイルのリングなどを使いまくって、少しでも時間稼ぎをすること。

ザイードのライトニングボルトの魔法は、正面に向き合って間合いが離れると出してくる。このような位置関係にならないように注意しよう。

インビジビリティで消えたときは、実は消えた直後は動かずにその場所にいる。消えたらすぐにダッシュ斬りなどで斬りつけるとダメージを与えることができるぞ！

さあ、次号はドーンとドラゴンの倒し方を紹介するぞ！



他のキャラは低空のジャンプ攻撃のみガードできないが、クレリックはすべてガード可能。

各キャラ別アイテムの使い方

ファイター	CL（リング）→剣で戦う→LB（リング）
エルフ	CL（リング）→マジックミサイル→インビジビリティで歩き斬り→ファイヤーボールorライトニングボルト
クレリック	CL（リング）→コンティニュアルライトで歩き斬り（その間に剣で戦う）
ドワーフ	CL（リング）→剣で戦う→LB（リング）

CD用注文書

貴店印

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

※ウラにビデオ注文書があります。

申込数	計　　枚
株式会社　新声社	
戦国エース 定価3000円（税込）	枚
アルティミットエコロジー 定価2800円（税込）	枚
魔法大作戦 定価1800円（税込）	枚
条件…買切	
年　月　日	

◆GAMEST◆5月15日号プレゼント◆

◆94ページのゲーメスト5月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

B：おもしろくなかったところは？理由もね！

C：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

D：あなたが今、1番燃えているゲームは？

E：今月一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

F：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

G：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか。

H：今月号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

I：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

Ⓐファイナルファイト 定価7800円（税込み）	本
Ⓑ餓狼伝説2 定価6000円（税込み）	本
Ⓒワールドヒーローズ2 定価6000円（税込み）	本
Ⓓサムライスピリッツ 定価7000円（税込み）	本
Ⓔ餓狼伝説2最強バトル 定価6000円（税込み）	本
Ⓕ餓狼伝説スペシャル 定価7000円（税込み）	本
Ⓖスーパーストリートファイター II 定価6800円（税込み）	本
お名前	
お電話	
条件	買切
年 月 日	

株式会社 新声社

※ウラにCD注文書があります。

コミックス注文書

貴店TEL （ ）
FAX （ ）

申込数	冊
お名前	
お電話	
「アンダーカバーコップス」 定価980円 古葉美一	冊
「餓狼伝説」 定価980円 LEO ADVER	冊
「ワールドヒーローズ2」 定価980円 雑君保プ	冊
「餓狼伝説2 4コマ決定版」 定価580円 コミックゲーメスト編集部	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版」 定価580円	冊
A5版	
月 日	

株式会社 新声社

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（5月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
1小学（ ）年 ②中学（ ）年 3高校（ ）年 ④大学（ ）年 5社会人 ⑥その他（ ）	
お好きなメーカー名	賞品名

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他

キリトリ線

キリトリ線

いよいよ宇宙面へ突入!!

RAIDEN II

未知の敵兵器が待ち受けるレベル6。ここからは敵も本気で攻撃してくるぞ!!

担当　FRS-N.O

LEVEL・6
クリスタル浮遊大陸

敵の中枢を覆う、分析不能のクリスタル物質が多量に眠る浮遊大陸が発見された。この浮遊大陸を制圧すれば、敵の勢力が弱まるだろう。

レベル5は、バルカン＋ミサイルでクリアしていると思う。最初のアイテムキャリヤーはもちろんバルカンを取ろう、と言いたいが、実はノーミスで来るとここでボンバーアイテムが出る。


〈写真①〉このザコは、死んだと同時に弾を撃ってくることがあるので気をつけよう。

ボンバーは黄色を取らずに、ここは赤を取ってほしい。〈写真①〉、高速戦闘機はバルカンでいけば問題ないが、通称「死に弾」と呼ばれる、やられた瞬間に弾をポロッと残していくのでこれだけ気をつけてほしい。

〈写真②〉の砲台は、4カ所に発射口があり、光の点滅が終わってから2WAY弾を連射してくる。これも出現と同時にミサイルをメインに当てて、撃たれる前に破壊してしまえ。


〈写真②〉4カ所が同時に光ると撃ってくる前ぶれだ。

隠し1UPアイテム出現法

さて、写真のところに隠しアイテムの1UPがある。1UPの出現条件は…、

●クリスタルを飛行中に破壊する。

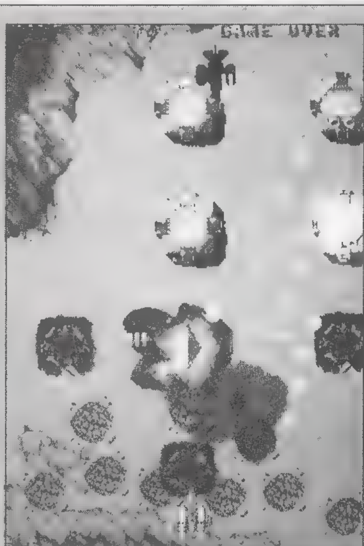
クリスタルは、一定ダメージで逃げてゆくが、この逃亡中に破壊すればいい。……といっても、なかなか壊せないんだなこれが。

理由はひとつ、クリスタルの逃亡スピードが自機のショットスピードより速いためだ。

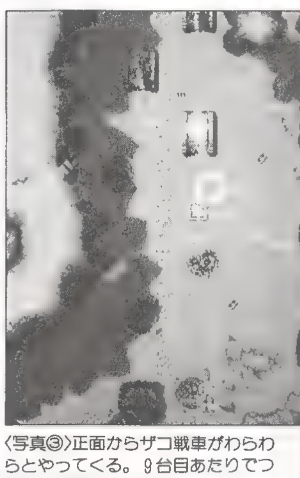
ではどうやって破壊するのかというと、先ほどの赤ボンバーをここで使う。

ある程度ダメージを与えたら赤ボンバー投下。ショットは撃ちっ放しでいく。

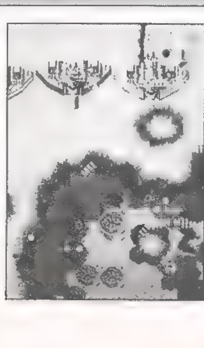
要するに、ボンバーの弾幕の中を、クリスタルが抜けるようにすればいいわけだ。



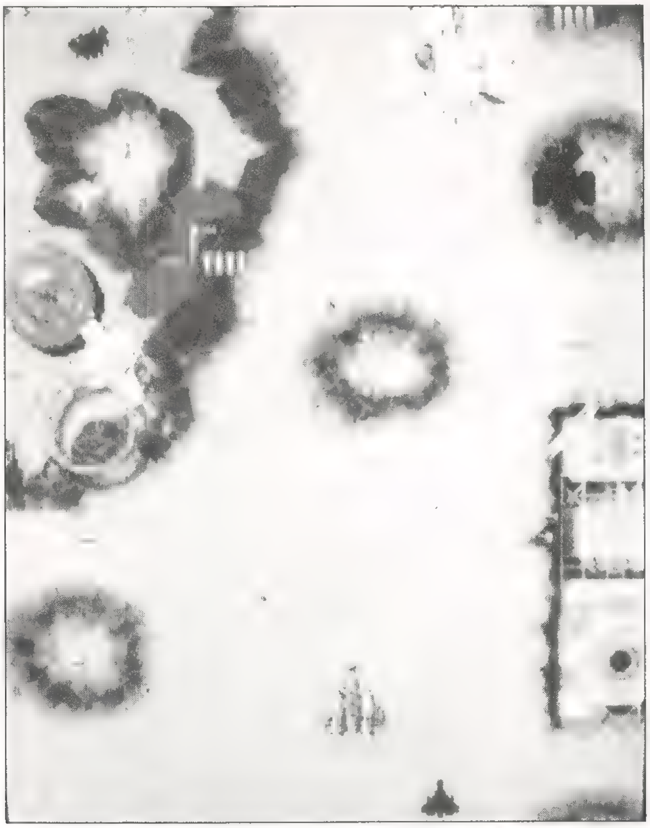
このクリスタルが1UPを出す。逃げ道にボンバーを置いておこう。

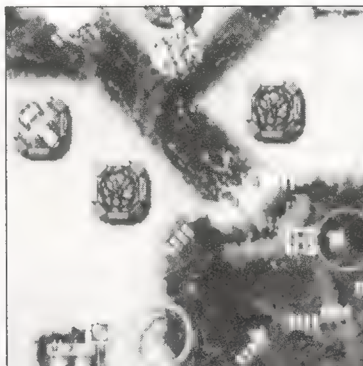

〈写真③〉正面からザコ戦車がわらわらとやってくる。9台目あたりでつぎの中型機×3の用意。

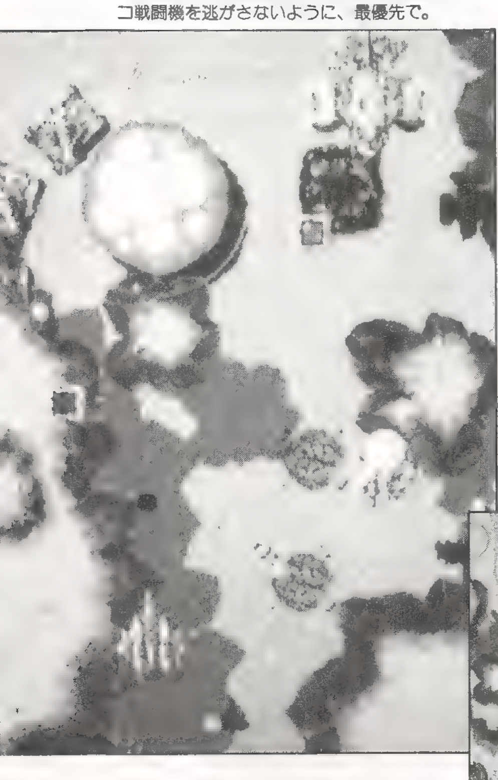
〈写真③〉、ここから画面上部よりザコ戦車がワラワラ出てくる。これが始まったら、9台目を制したところで〈写真④〉の中型機3機が来る。自信のない人は、弾を撃たれた時点でボンバー。ノーボンバーでいきたい人は真ん中の1番下にさがり、レバーをチョンチョン…と弾きつつ左へ避


〈写真④〉1回目の弾はここで避けると良い。

ける、という方法がある。
〈写真⑤〉、アイテムキャリヤーがみえるあたりで、左上のくぼみからザコ戦車が現れる。ここは、アイテムキャリヤーとザコ戦車2台で撃ったらすぐ画面一番右へいって、ザコ戦車の弾を上下の動きのみで避けてやりすごそう。
〈写真⑥〉、またこの辺から隕石が流れてくる。左に茶色の砲台が7台設置してあるので、レバーちょんちょん避けをしつつ、砲台に撃ちこむ。
〈写真⑦〉、今度は先ほどのくぼみが画面中央にある。画面端から少しずつ弾よけして撃ちこみ(画面最下段で)、5台ザコ戦車を倒したら、一瞬待って先ほどのザコ戦車が出てきたところに重なっておく。ここがスクロールアウトする寸前に1台だけザコ戦車が出てくるので、この重ねだけは忘れないように。
〈写真⑧〉、画面左側からまたザコ戦車が連なってくる。ここでは、5台倒したら、黄色ボンバーをザコ戦車のジェネレーターに投下させ、しつこ

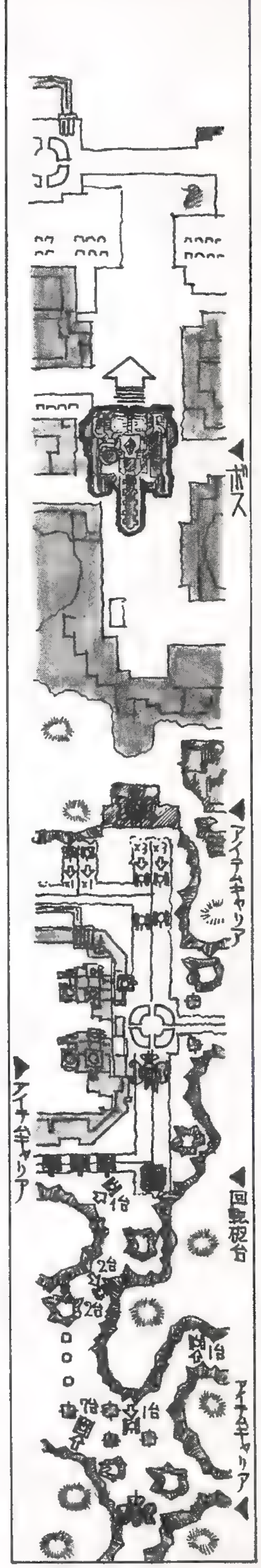

〈写真⑤〉この位置から、しばらく戦車ラッシュとなる。


〈写真⑥〉ここは端からレバーチョンチョンよけで、茶砲台の弾を避けよう。

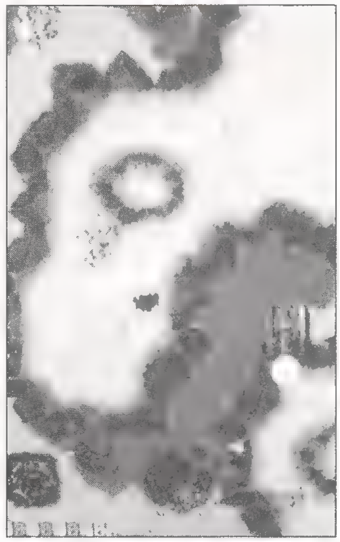

〈写真⑧〉ザコ戦闘機とザコ戦車の混合場所。ザコ戦闘機を逃がさないように、最優先で。


〈写真⑦〉先ほどと同じようなザコ戦車ラッシュがもう一度。

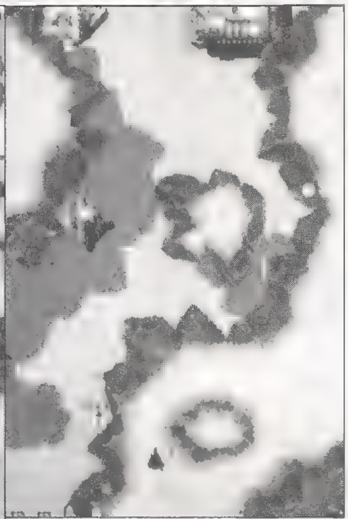




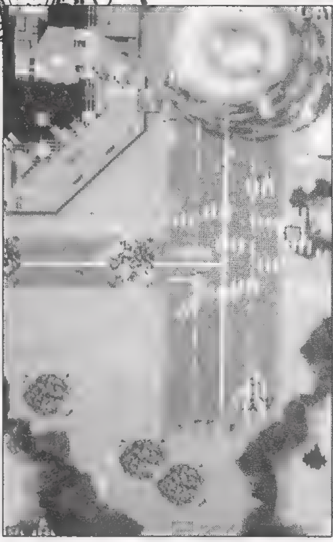
く続くザコ戦車ラッシュを潰してしまおう。〈写真⑨〉、写真⑧の地点より、約半画面分進んだここに何を思ったかザコ戦車が1台だけ現れる。ここは覚えておき、左から右へ移動しつつ出現と同時に砲頭くらいは破壊できるようにしよう。〈写真⑩〉右上に回転砲台付き中型戦車がみえるころ、写真でみえるところにザコ戦車が2台、その上から1台現れる。中型戦車は、なるべく同一線上で撃ち込んで早く倒せるようにしよう。ここで倒すのが遅れると、左上の中型砲台と同時に攻撃されてしまう。〈写真⑪〉で、その中型砲台は、道路から突き出るように2基ある。〈写真⑫〉その中型砲台2基目は、中からザコ戦車が1台だけ出てくる。



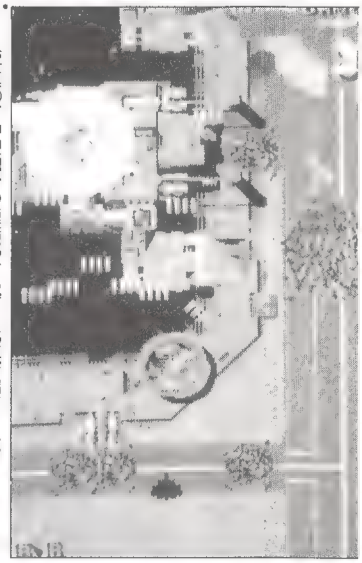
〈写真⑨〉この正面のザコ戦車は一台のみ、いきなり現れる。忘れないように。



〈写真⑩〉ここの中型戦車が見えたら、左側からザコ戦車が3台現れる。



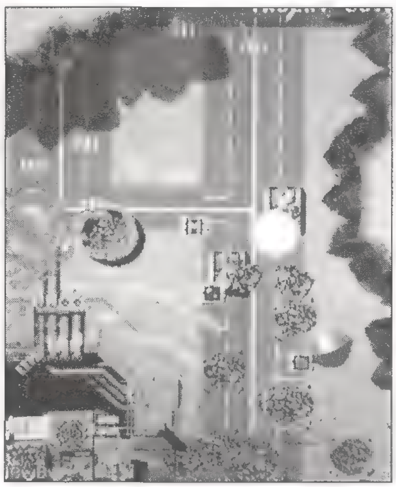
〈写真⑪〉左上の中型砲台の砲門が開く前に先ほどの中型砲台を破壊しよう。



〈写真⑫〉中型砲台の連結部からザコ戦車が出てくる。

〈写真⑬〉、2車線道路×2のところは、左側から2台、中央の道路からは4台のザコ戦車が出現し、アイテムキャリヤーが現れる〈写真⑭〉。このアイテムで青レーザーにチェンジ。

〈写真⑬〉道路が四車線のところは横からもザコ戦車が出現する。

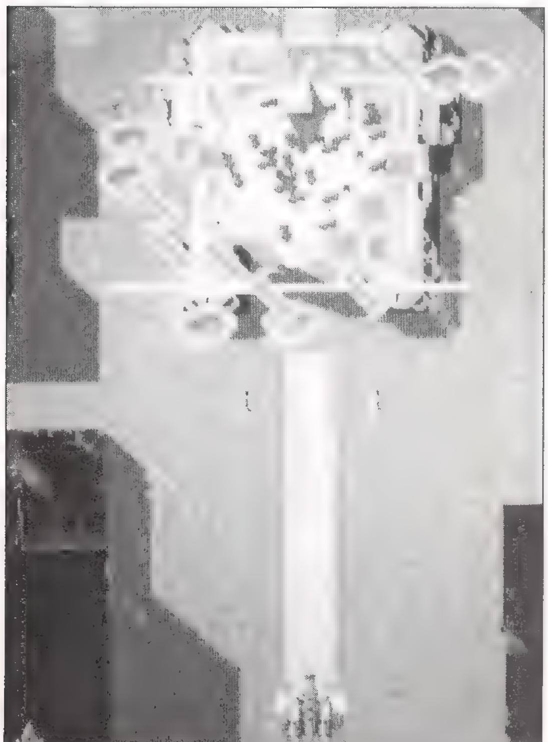


LEVEL6・ボス

メシュキー・デラーズ 地球側コードネーム:グラファイト

まず〈写真⑮〉くらいの間合いをキープしつつ、ボスの真下で撃ちこむ。放射状に撃ってくる弾は、ギリギリまで引きつけて最小限の動きのみで避け、すぐボスの正面に戻る。この弾避けを2回したくらいで、ボスは発狂状態に入る。この発狂弾を黄色ボム1回で消し、その間もボスに青レーザーを撃ちこみ続ければ、黄色ボンバーの効力が消えたくらいでボスを倒せる。なによりもここはフルパワーの青レーザーを持ってくることが肝心。レベル4ボスのように速攻で潰せるぞ。

〈写真⑰〉ボンバー作動中にも、さらに撃ちこめば、あっという間にオダブツ!!



〈写真⑭〉ボス直前。ここで、メインショットを青レーザーにチェンジ。



〈写真⑮〉まず、最初にできるだけ目一杯撃ちこむ。



〈写真⑯〉放射弾を2～3回避けると発狂モードになるから、このときボンバーを撃て!!



君はもう超必殺技を見たか!?

電神魔傀

ゲームを進める上での基本を押さえつつ、序盤の2ステージを簡単に攻略。超必殺技も探してみよう。

担当：SHIN落合

超必殺技に覚醒せよ!!

危機的状況にさらされたときに、自己防衛本能によって繰り出される究極の奥義。それが「超必殺技」だ。

各キャラごとに一つずつ存在し、ある条件を満たすことで技を出すことができる。技の名称とその効果は以下の通りだ。

●魔傀（サンダーサイクロン）
…巨大な竜巻を起こし、敵にぶつけて巻きこむ。

●黒騎士（バーニングサイクロン）
…基本的にサンダーサイクロンと同じ。

●衣世（ファイヤーストーム）
…紅蓮の炎を身にまといながら、敵に体当たりする。

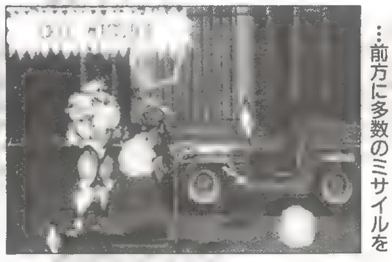


技を出した状態で、自由に動き回れるのだ。

●ベルヴァ（プラズマフィールド）
…巨大なエネルギー波を生じさせて攻撃する。

●タルクス（セクシーダイナマイトボム）
…周囲に高熱の爆炎を引き起こす。

●ゼルディア（セルミサイル）
…前方に多数のミサイルを発射し、目標物を焼き尽くす。



前方へ広範囲に攻撃することが可能だ。

基本技もしっかり押さえろ

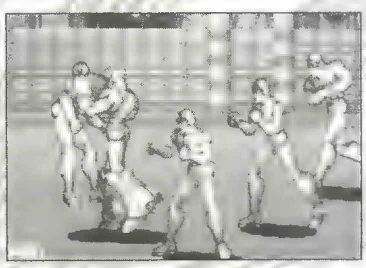
攻略に入る前に、ゲームを進めていく上で基本となる技についてふれてみよう。

①連続技…敵を攻撃したときにボタンを連打すると、攻撃が何段かの連続技になる。

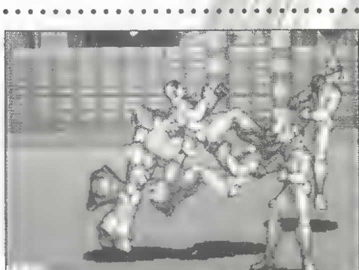
一度に多くのダメージを与えることができるのだが、他の敵から攻撃を受けやすいという欠点もある。敵が多いときには使わないほうがいい。

②投げつけ…敵が多いときに役立つのがこの技。レバーの左右で投げ分けもできる。

敵をつかんで攻撃（2発まで）してから、敵が集まっているほうへ投げつけてしまおう。



まず、2発分攻撃を叩きこんでから…、

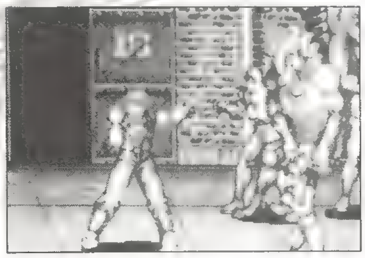


敵の集まっているほうに投げる！

③ダッシュ…敵から離れて、形勢を立て直したいときに使おう。いったん走り始めたら、上下方向へも移動できるのだ。

④裏拳…背後の敵を攻撃するときに使う（**敵に背中を向けた状態で、レバー敵方向＋攻撃ボタン**）。

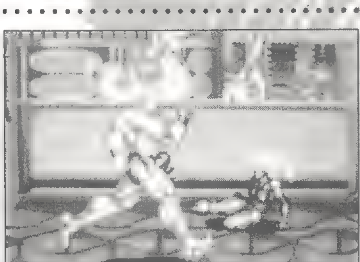
通常の攻撃よりも攻撃範囲が広いので、近づいてくる敵にわざと背中を向けて使ってもよい。



とっさの時に出せると、とても心強い。

⑤ラインずらし…敵は基本的に横方向へ攻撃してくる。つまり、敵の真横にいると攻撃をくらいやすくなるのだ。

なるべく敵の真横でないところで闘うようにしよう。スクロール型格闘アクションにおける、基本中の基本だ。

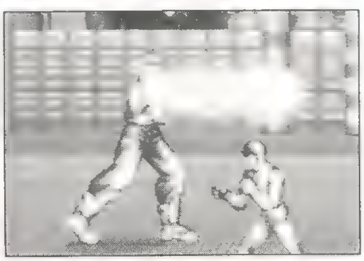


つかむときも、斜め下から接近するようにしよう。

無敵の雷神、起つ

今回の攻略では、6人いるキャラのうち魔傀元聖を使うことにするぞ。

攻守ともにバランスの取れた戦闘能力を持つこと、ダッシュ攻撃のソニック・バスター（飛び道具）が使いやすいことが主な理由だ。

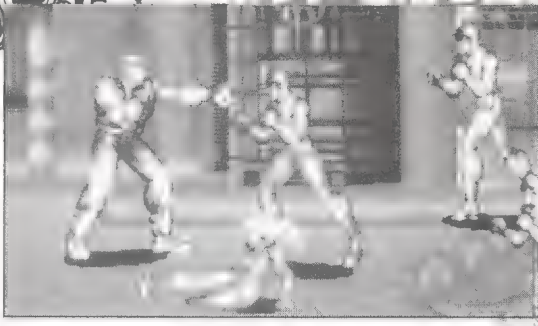


ダッシュ開始直後に撃てるようになると便利だ。



一応、黒騎士でも同等の闘い方をすることができる。





ステージA 繁華街

●エリア1「市外地」
最初のステージだけあって、特に問題点はない。基本技を一つ一つ試すつもりで進んでいこう。

●エリア2「下水道」
途中にライフ・パワー両回復アイテムがあるので、ぜひ取っておきたい。
段差の部分を利用して敵をまとめておくと、必殺技などで攻撃しやすくなるのだ。

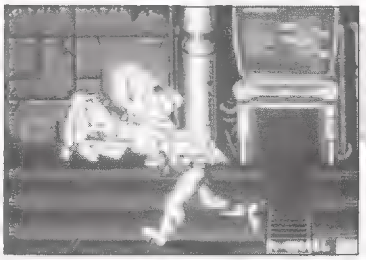
●エリア3「地下秘密基地」
下からまわりこむようにして、3人のザコを左の壁のほうへ投げつける。あとは、壁に押しつけるようにして攻撃すれば楽勝。



あえていうなら、女性ザコのスライディングに注意だ。

GUARDIAN R=スネイル

●第一形態
ジャンプして踏みつぶそうとしてくるところをよけて、着地後の硬直時間に連続技などを叩きこむ。敵の影（=着地点）をよく見て、踏まれないように注意しよう。
ガトリング砲などは上下にラインをずらしてよけ、フロートマイン（バラまき弾）は大きくまわりこむようにしてよけるとよい。



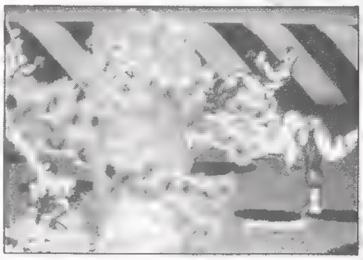
着地後、かがんでいるのを見てから近付こう。

●第二形態
上半身が壊れたときに真横（前方）から近づいて、パンチを連打しておく。そうすると、やみくもに前進しようとするのでうまく攻撃が連続して当たってくれるのだ。
第二段階はライフゲージが短いので、あっという間に倒せるぞ。



ステージB 高速道路

●エリア1「高速道路」
ステージが始まったら、すぐに真ん中あたりの高さで右に向かってダッシュしよう。直後に画面右端から3人の爆弾ザコが現れるので、その真ん中のやつをつかんで左へ投げつける。
上下にいるやつはそのまま爆弾を投げ捨てていくが、この爆弾がうまい具合に画面中のエアバイクを破壊してくれるのだ。
あとは上下に大きく動いて、敵をまとめてしまおう。



放っておくと厄介になるだけなので、これは嬉しい。

●エリア2「トラック」
敵を左側にまとめるように投げつけてから、ライフルやソニックバスターなどを使って離れた所から攻撃する。

●エリア3「工事現場」
いきなり鉄骨が大量に降り注いでくる。少し画面を進ませたら、すぐに左端に戻るようにすれば鉄骨には当たらずにすむ。その後も画面左側を中心に、右へ敵を投げつける感じで進もう。
画面上側に積み重なった袋が出てくるあたりで、右側から3缶ずつ（2回）ドラム缶が転がってくる。2ボタン同時押しの回避技を使い、余計なダメージを受けないようにしたい。

●エリア4「ビル内」
ここは上からコンクリート塊が大量に降ってくる。右端には降ってこないので、とりあえずダッシュを使って先に右端へ行ってから、後でゆっくりと敵に対処しよう。

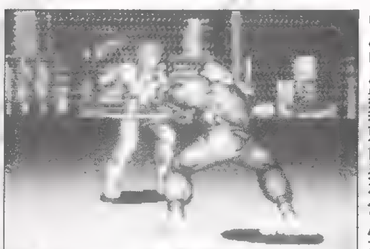


画面下側を、敵にぶつからないようにすり抜けていこう。

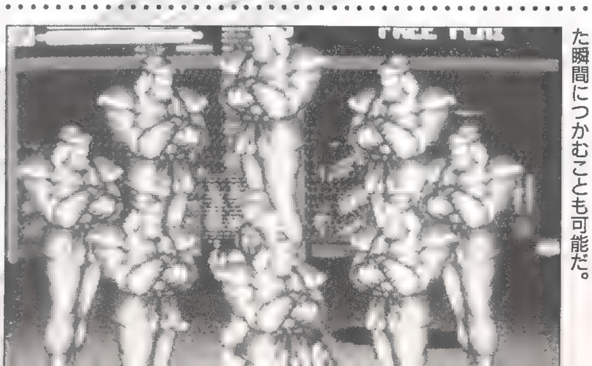
GUARDIAN 紫電（シデン）

●第一形態
まず手始めに、7体の分身と闘うことになる。一度に1～2体しか出現しないが、武器による攻撃が怖いので特に注意してほしい。
空中からの攻撃は、ステージAボスの例を参考にして、着地点から逃れよう。
ダッシュ突きをしてくる場合には、止まった直後の硬直時間に攻撃するとよい。

●第二形態
7体の分身をすべて倒すと、いよいよ紫装束に身を包んだ本体との決戦だ。
基本的なパターンは分身のときと同じだが、連続技を叩きこむと「空蝉（ウツセミ）の術」で思わぬ反撃を受けるので、つかむ→2回攻撃→投げというパターンで攻めるとよい。
また八体分身の術も使ってくるが、このときは上か下に移動しながら歩いていると次の攻撃（ジャンプ突きが多い）がかわしやすくなる。
移動方向が（8分の1の確率で）合えば、敵が実体化した瞬間につかむことも可能だ。



このときに近づいて、つかみかから攻撃に発展させる。



立ち止まらないようにしよう。

画面外に消えたときには、いきなりダッシュ突き（上の写真の攻撃）をしてくることが多い。
自分のいる高さを狙って攻撃してくるので、上下に動き回って空振りを誘おう。
これでとりあえず、2ステージ分の攻略は終わり。でも、まだまだ先は長いぞ。

三田広美の、負けた時の顔がかわいい？

フライングパワーディスク

必殺技の出し方、受け方を徹底解明！

担当：TOSHI

みんな、はまってるか!?

シンプルな画面構成やルール、パワフルな必殺技。そして集中力、反射神経、一瞬の判断力がなによりも要求されるこのゲーム。ゲームセンターに登場してからかなり日数もたち、既にはまっている人が多いと思う。

しかし正確な操作、必殺技の性質などを、知らないでプレイしている人もかなり多いのでは?今回は必殺技の性質、対応を含めた、キャラクター別の紹介を中心に説明していくぞー

まずは操作の復習だ!

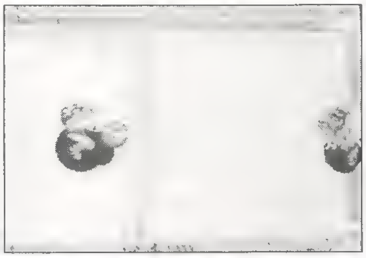
◆Aボタン◆

基本はシュートとレシーブ、そしてスライディング。

●キャッチして素早くAボタンを押せば、高速シュートを投げ返すことができる。

●レバーを3方向以上に入れて（回転させ）Aボタンを押すと、レバーを入れた方向にカーブさせることができる。

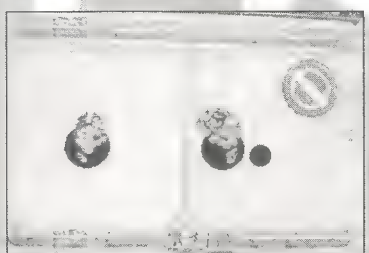
●動きながらキャッチせずに、立ち止まった状態でキャッチ直前にAボタンを押すとレシーブ。ディスクを自分のコートに跳ね上げることができる。



Aボタンを押すタイミングが重要だー

◆Bボタン◆

ディスクを高く上に相手のコートに投げることができる。いわゆるロブ。

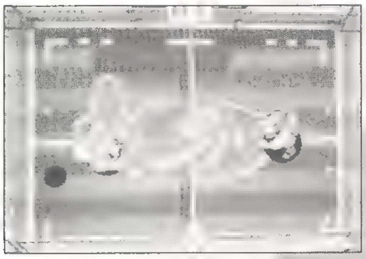


前に出てきた奴にはこの戦法で!!

レバーは8方向で、プレイヤーの移動とシュートの方向に使う。

必殺技の出し方は?

レシーブなどで、ディスクが高く上がれば落下地点にマークが出る（ロブでも同様）。その落下地点マークの中央にプレイヤーが素早く入ると、プレイヤーがパワーチャージを始める。身体の周りに炎や光が出ればチャージしている証拠で、落ちてきたディスクをキャッチした瞬間に投げれば、最も強力なシュートを出せるぞ。

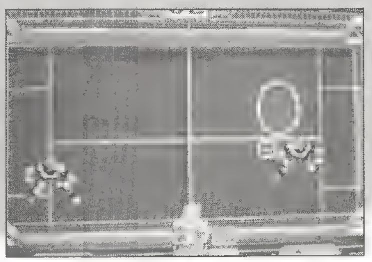


ほ～ら、覚悟しろよ!!

しかし、落下地点にただ素早く行けばいいというわけではない。ディスクがほぼ最高の高さに上がっている時には既に落下地点にいなければ、パワーはチャージされないのだ。

パワーをチャージする一番理想的な形は、自分が動かずに真上にレシーブすることだ（動きながらレシーブすると、真上にディスクが上がらないのだ）。

ダッシュのスピードが速いキャラならば、多少真上にレシーブしなくても早く落下地点に移動できる。したがって必殺技の回数が、必然的に多くなるので初心者には使いやすい。



これくらいのずれなら…

必殺技は3種類もある!!

必殺技は3種類あり、使い方はそれぞれ操作によって異なる。3種類のうち2種類は全キャラ共通で、レバー操作ができる。

★スーパーシュート

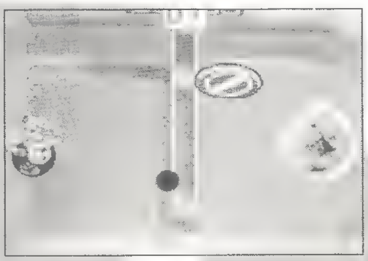
各キャラによって威力、性質が異なり、パワーチャージされた状態でAボタンを押せば出すことができる。

★ウィルスピンシュート

全キャラ共通で、ディスクが縦に回転し頭上高く上がる。方向をレバーで指定することができ、落下すると勢いよく転がりゴールに向かう。

このウィルスピンシュートの良い点は、スピードがあり、方向をきっちり操作できる所で、敵が一瞬でも方向を見誤ったり、躊躇するとまずキャッチできない。

しかし他の必殺技と比べて、パワーがなく、ストレートに飛んで行くので見切られやすいのが欠点だ。出し方は、パワーチャージされた状態でBボタンを押す。

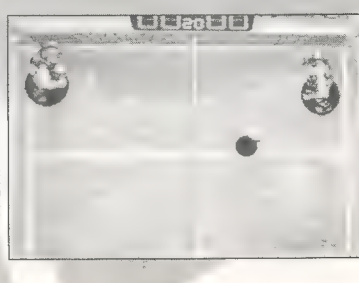


反射板があるコートには、この必殺技を!!

★スーパースピンシュート

全キャラ共通なので見切られやすいが、使用頻度が高く、使いやすい。

このシュートは2種類使い分けることができるのが特徴で、1つはコート全体を円を描きながら、地を這うようにして進む。出し方はパワーチャージされた状態で、キャッチしてすぐに、レバーを3方向以上（回転させ）入れてAボタンを押す。



こっちの技はあまり使わなくても…

2つ目も同じように円を描きながら進むが、こちらはフィールドの端の壁に沿って進む。出し方は1つ目と同じ操作で出す位置が、1つ目のシュートがフィールドの真ん中に対し、多少壁よりで出せばいい。すると近寄った壁際に、ディスクが走るのだ。



反射板が真ん中にあるコートにはこの技を使え!!



個性的なキャラ達を紹介していこう!!

▼三田広美(日本)

元テニス選手でありこのゲームの紅一点、主人公キャラ的な存在(本当か?)。

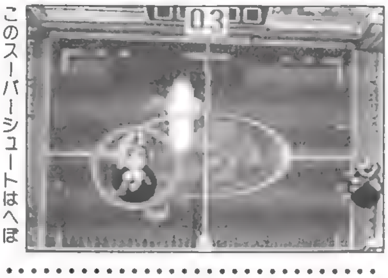
このキャラはとにかく足が速く、カウンターが出しやすい。そしてディスクのコントロールがいい。つまり初心者用のキャラなわけだ。



一応、初心者用のキャラだけど…。

しかし実際は使いにくい。その大きな理由の一つに、スライディングの性能が悪すぎることが挙げられる。いくら足が速くても、ディスクに追いつくには限度がある。そこをスライディングでカバーするわけだが、そのスライディングがまともに落下地点に行かないのはイタイ。

そして彼女のスーパーシュート「ライトニング・ウェーブ」。これはとても強いとは言えない。眩惑性は十分にあるが、ディスクの左右の軌道範囲が狭い。したがって少し前に出れば余裕でキャッチすることができる。



このスーパーシュートはへぼい!

▼スティーブ・ミラー(イギリス) 業務用アジアバージョンでは**韓国代表 柳飛虎**。元テニス選手。

このキャラも動きが速く、カーブシュートが非常に強力だ。しかし動きが速い分、ディスクスピード、パワーともに欠けている。

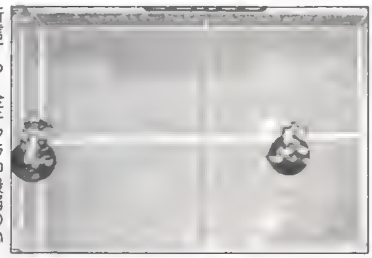
レシーブの能力は、全キャラ中最高で、必殺技が一番出しやすい。

このキャラのスーパーシュート「ソニックカッター・シュート」は壁に沿って一直線にゴールを狙う(レバーで左右の壁どちらかを選べる)。

このシュートの強みは、5ポイントゴールがフィールドの端に設定されている場合、一直線にディスクを向かわせることができる。

しかしそれほど速いスピードではないので、すぐに見切ることができるが、できるだけ前で取らなければ、押し込まれてしまうぞ。

▼ホルディ・コスタ(スペイン) 元サッカー選手。攻守共にバランスのとれた選手で、スライディングの能力が高い。



断言する!全キャラ中最弱の必殺技だ!!

彼のスーパーシュート「ブラナスタ・ブラスタドール」は、ディスクがジグザグの軌道を描きながら、ゴールに向かうシュートだ。

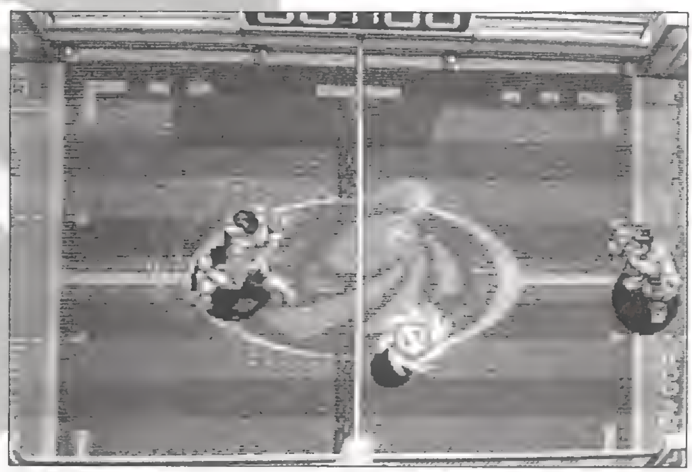
直線的な動きで、しかもスピードがそれほど出ない。

▼ロリス・ビアッジ(イタリア) 元サッカーのゴールキーパー。抜き出た能力はなく、平均的な選手。カウンターやカーブといった技術は得意でなく、守備力が高い。



まあ、普通かな?

ロリスのスーパーシュート「ディノ・ボルティチェ」は、炎に包まれたディスクがフィールド全体を円状に駆けめぐり、ゴールを狙うシュートだ。



混乱させてしまえ!

このシュートの特徴はとにかくスピードが遅い!

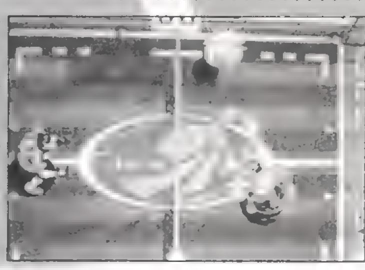
決して取りにくいシュートではないが、敵が遅いスピードに振り回されて、ゴールを奪われる様が愉快だぞ。

▼ゲイリー・スコット(アメリカ) 元フットボール選手。ディスクを投げるパワーが最強。しかしダッシュのスピードが遅く、ディスクにカーブをかけにくい。

スコットのスーパーシュート「ブラスト・シュート」は、炎に包まれたディスクがジグザグにゴールを破る。

多少規則的に飛んで行くのは痛いが、スピード、パワーともに申し分ない。前のほうでキャッチするのは少々難しい。

▼クラウス・ヴェッセル(ドイツ) 元円盤投げの選手。ダッシュのスピードがかなり遅い。ロケットスライディングが特徴で、ダッシュスピードの遅さを十分に補っている。

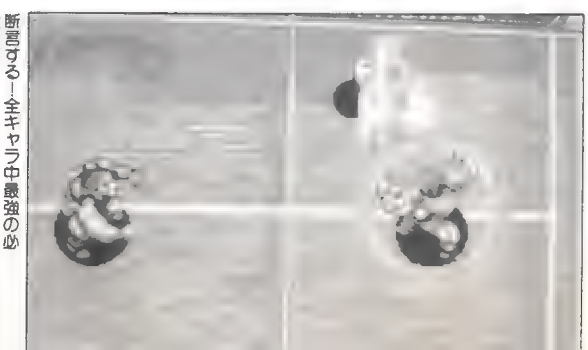


かなり強いスーパーシュートだ!!

クラウスのスーパーシュート「ラキン・ゴフ」はおそらく、全キャラ中最強だろう。

パワー、スピードはもちろん最強。ディスクの動きが垂直に3回曲がって、ゴールに突っ込む。規則的であるにもかかわらず、触れるのが難しい。

これを止めるコツは、スーパーシュートを打たれた直後に、打ったヤツと一直線上の場所で待てばだいたいキャッチすることができる。



断言する!全キャラ中最強の必殺技だ!

F・Pの極意とは?

スーパーシュートを確実にキャッチする基本は、そのシュートの性質を十分知ることだ。そしてとにかく前で止めよう。

最後にフライングパワーディスクの極意を伝授しよう。フライングパワーディスクの極意い〜!!

2、3回きれいに決まったからといって、「もうわかった!」と言ってはいけない!! 以上!

全国のスラムダンカーに授けよう!!

SLAM DUNK

対戦虎の巻

１カ月半の充電期間を経て見事復活。今回は対戦プレイの徹底攻略だ！

担当：立衆多

対戦プレイで、面白さは∞

スラムダンクは2人協力プレイだけではなく、4人まで同時対戦ができるところが面白い。CPU戦をクリアしたからといって、このゲームから離れてしまうのは早過ぎるぞ！

対戦プレイをやってこそ、スラムダンクの本当の面白さが理解できると言っても過言ではないのだ。さあ、この記事を読んだら早速ゲーセンに走れ！

5人の選手を使いこなそう！

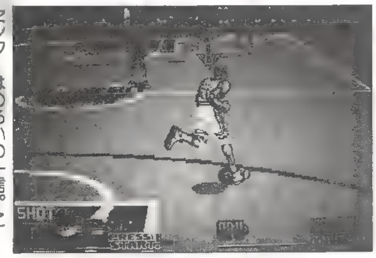
自分が選んだチームの能力をまず把握することが第一歩。そして各選手の役割を頭に入れよう。

ガードの選手は足が速く、距離のあるシュートが入り易いのが特徴。欠点はゴール下で競り負けることと、背が低いのでブロックしにくいこと。

フォワードはゴール下のせり合いに強く、常に敵陣深くにポジションをとる。ディフェンスもゴール下のせり合いに強く、オールラウンドに活用できる。

センターは攻守共にゴール下にポジションをとり、攻守の要となる。背が一番高いのでリバウンド、ブロック共に強い。足が遅いのが唯一の欠点。

従って、ボールを取ったらまずガードへパスを出してボールをキープさせ、その間にオフェンスの選手に攻め上がらせるという型が基本。特に自陣でセンターの選手に持たせるのは厳禁。また、能力が最高のガードなら3ポイント、フォワードならパワーダンクがかなりの確率で決まるぞ。



センターはのろいの一言。これはペケ。



まずはガードに渡そう。攻撃はそれからだ。

スチールを狙え！

シュートを決めるのと同じぐらいの重要性があるプレイがスチールだ。自陣では抜かれると即得点につながるケースが多いので、狙うなら敵陣がいい。狙い目は、

①パスを受けた瞬間
②パスのラインを読み、そこへ割って入る
③スローイン直後

の三つのケースだ。

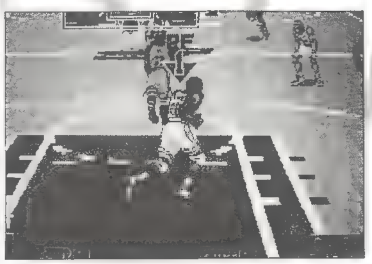
そして忘れがちなのは、Aボタン、すなわち**ブロックでもパスカットができること。**ロングパスを出されたときには実に有効だ。



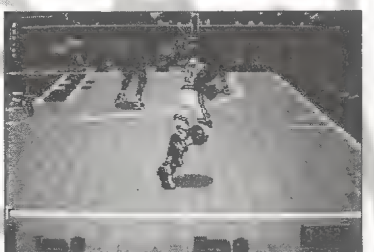
もはや基本中の基本のスローインスチール。読みが大切。

アリウープの使い方

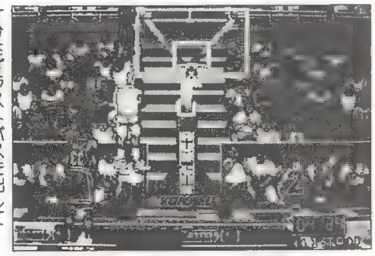
決まるととてもカッコイイのだが、相手の守備が整っていると簡単にブロックされてしまうこのアリウープ。有効な使い方はズバリ、ターンオーバー（攻守が入れ替わること）直後の速攻のときである。写真を見て使い方を覚えよう。基本はゴール下が空いたときに使う、ということを覚えておくこと。多用は禁物。



Cボタンを素早く押して前線の選手をターゲットにする。



ターゲットの選手を画面から隠しながらこの辺まで上がる。



すかさずラストパスを出して速攻アリウープ完成。

センタープレイヤーを使いこなそう！

攻撃の要は、ゴールに最も近い所にいるセンターである。このセンターの選手をどれだけうまく使えるかイコールそのプレイヤーの腕と言っても過言ではないのだ。

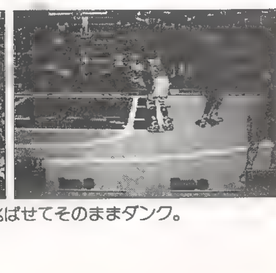
では使い方を具体的に解説していこう。

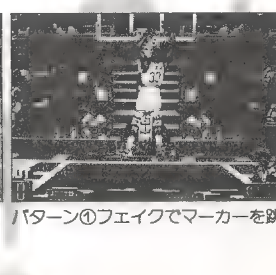
①直接得点する方法

これは写真でざっと紹介しよう。

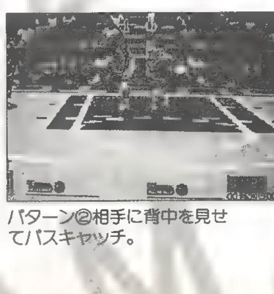
②ポストプレイ

センターの選手にパスを出し、そのままゴール下へ走らせる。すぐにまたパスを返してすかさずシュートへとつなぐ。サッカーでいうところのワン・ツーリターンである。センターについていたマーカーは、一瞬1対2の型になる

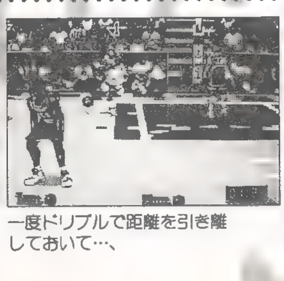




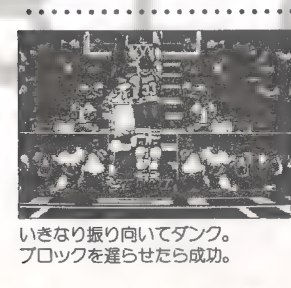
パターン①フェイクでマーカーを跳ばせてそのままダンク。



パターン②相手に背中を見せてパスキャッチ。



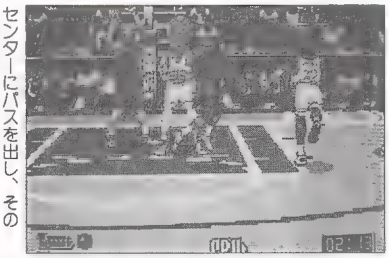
一度ドリブルで距離を引き離しておいて…、



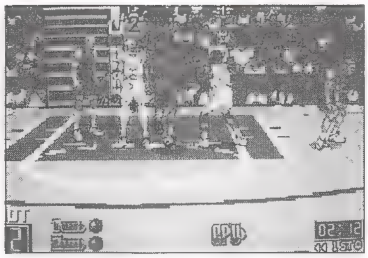
いきなり振り向いてダンク。ブロックを遅らせたら成功。



全員注目!
ウルトラゲームのご機嫌攻略!!



センターにパスを出し、そのままゴール下へ走る。



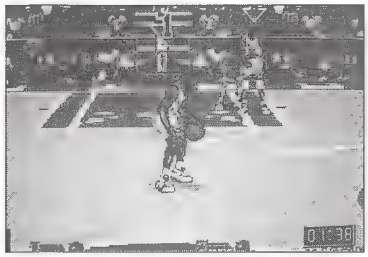
走り込んだ所へすぐにリターンパスを返せば…、



誰にも邪魔されず、フリーでダンクが撃てる。

ため、判断が遅れるところにこの戦法の価値がある。
特に2人協力プレイのときはやり易いぞ。利用すべし。

③スクリーン
センターの選手が、攻撃中ときどきゴール下から離れたところへ走ってしまうことがある。これは自らについているマーカーをつっておき、ゴール下にスペースを作るために動いている（スクリーンをかけている）のである。そこへすかさずドリブルで入って行くか、新たにゴール下へ来るフォワードにパスを出して、有効にこのスペースを活用しよう。



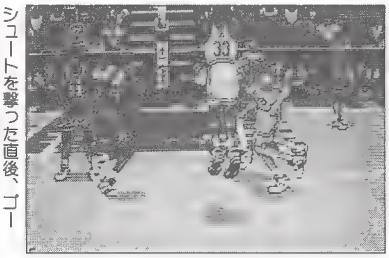
じっと様子を見ていると…、



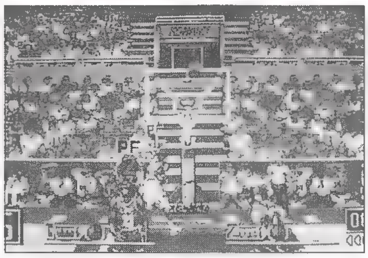
センターの選手がスクリーンをかけてスペースを作るぞ。

リバウンドダンクを狙え!

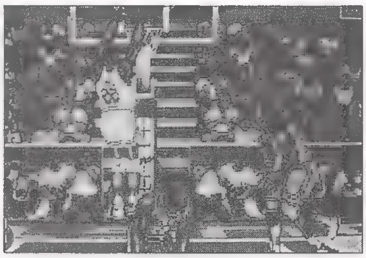
ダンク以外のシュートは入る確率は100%未満である。シュートを撃ったら必ず味方の選手をゴール下に走らせよう。ダブルクラッチ後はシューター自身を、通常のジャンプショットはゴールに一番近い所にいる選手を使うとよい。



シュートを撃った直後、ゴール付近の味方を探す。



Cボタンで変更し、素早くゴール下へ入ろう。



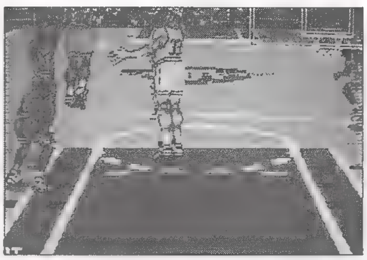
すかさずジャンプしてリバウンドダンク完成。

その他のテクニック

○スチール防止法
あまり長くドリブルをしないこと、そして不用意なパスを出さないことに尽きる。具体的に言うと、ドリブル時はボールと相手の間に体を入れるように動き、パスのときはライン上に相手が来ないことを確認してから出すようにすればよい。

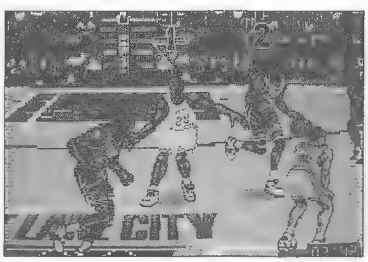
○Cボタンを使え!
このゲームで最も扱いにくく、かつ重要な操作系はCボタンである。常に動かしたい選手を探し、素早く切り換えられるようになることが上達への近道だ。
例えば相手にロングパスを通された場合には、素早くプレイヤーを変更することによってパスをそのままカットしたり、すぐにシュートブロックができる。前述のリバウンドダンクについても、このCボタン操作の応用と言える。
ではここで、Cボタンによる応用技を紹介しよう。

①W（ダブル）ブロック
ディフェンス時は、通常ゴール下の選手を動かすようにするため、遠距離からのシュートをブロックするのは無理だと早合点しがちである。しかし、シューターの近くに味方がいれば、素早くC、Aと押すことで遠距離のシュートもブロック可能になるのだ。
しかも切り換えた直後は、ゴール下の選手も一緒にブロックに跳んでくれるため、W（ダブル）ブロックになるのである。欠点はCボタン一発でシューター付近の選手に変更されないときがまれにあること（これさえなければ…）。

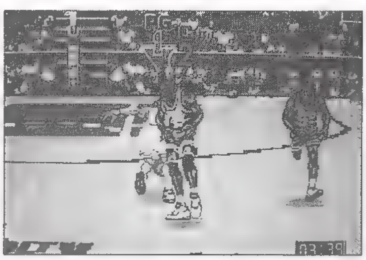


こんな感じで2人同時に跳ぶ。近距離ならまずブロック確定。

②はさみ撃ちスチール
前々号で紹介した「銀バエマーク」の要領で、まず相手にスチールをかけまくる。そして意図的にほかの味方がいる所へ追い込んでいこう。すかさずCボタンを押してプレイヤーを変更し、ありがたくボールを頂戴してはさみ撃ち完成だ。最上級テクニックだぞ。



味方のいる所へ追い込んで…、



素早く前からスチール!

○1対1の型を作れ!
このゲームは、マンツーマン型（あらかじめマークする選手をそれぞれ決めて守る方法）のディフェンスシステムを採用している。そのため、普通にドリブルシュートしようとすると、自分のマーカーにゴール下の選手が加わって1対2の型になってしまう。同じタイミングでブロックに来ればかわせるが、違うタイミングで来られるとまずやられる。
こういうときは、ひとまずフリーあるいは近くの味方へパスを出し、前述の戦法を駆使して1対1の型を作ってからシュートしよう。

○ブロックはゆっくり!
ゴール下でシュートブロックをする場合は、慌てて跳ばないことが第一。特にフェイクにつられないようにしよう。ダンクの体勢に入ってもすぐには跳ばず、ギリギリまでダブルクラッチで来るのかどうかを見てからブロックしよう。ゆっくり跳べばダブルクラッチもブロックできるし、ダンクパスにも対応できるぞ。

最後に担当者より一言

CPU戦だけで終わらせず、ぜひ対戦プレイに挑戦してほしい。できることなら4人同時対戦で大いに楽しんでもらいたい。味方とのコンビプレイを編み出したり、相手2人との様々な駆け引きを楽しむことによって、さらに奥の深いプレイが可能になるぞ!!
スラムダンカーよ、永遠なれ…。
〈完〉

稼ぎ出したら止まらない!

BATSUGUN バツグン

©東亜プラン

今回は稼ぎの徹底解析、そして A・Cタイプの攻略をするぞ!

担当:江衆多

第一部 稼ぎの章

君は「バツグン」をクリアできたかな!?多分最初にクリアしたときの得点は300万点そこそこではなかったかと思う。

だがハイスコアのページを見れば分かるように、うまく稼ぐと1千万点を軽く超えてしまうのだ。今回はハイスコアラーとして名を挙げたい人から、少しでも稼ぐ楽しさを味わいたい人まで、どうぞごゆるりと読んでくれたし。ではレッツゴー!

ステージ別稼ぎポイント紹介

まずはステージごとに見ていくことにしよう。

〈STAGE 1〉

ポイントは3カ所。まず破壊可能なミサイルを撃つ中型の敵キャラ。どんどんミサイルを破壊すれば、経験値も増えてさらにおトク。

二つ目はステージ終盤にある格納庫。戦車を出させて壊しまくろう。



Cタイプならここで撃てば簡単。

最後はボスの両側にあるミサイル砲台からのミサイル。経験値こそ入らないが、ボスが自爆するまで(約2分5秒)ゆっくり稼げる。

うまくいけば、クリアした時点で、18万点は楽に超えるぞっ!

〈STAGE 2〉

ここではミサイルザコのミサイルをできるだけ破壊することと、ボスの最終段階で時々現れる飛行機を撃つことで稼げる。ボスの初期段階でも一応ザコキャラで稼げるが、危険が伴うので個人的にはすすめない。

〈STAGE 3〉



ここで地道に稼ぐ。およそ2分10秒で自爆するぞ。

橋の上にいるトラックをすぐに倒さずに、トラックの弾をできるだけ多く破壊する。この弾は得点こそ低いが、経験値稼ぎには格好の的だ。直後の中型機は左右のパーツを先に破壊すると稼げるぞ。

ボスの所では、最終段階のときに現れる浮遊砲台を撃って稼ぐ。弾を無理に撃とうとすると撃ち負けることが多いので、再生する砲台を次々と破壊していくのが安全だ。

〈STAGE 4〉

中ボス(ヘビーバレット)を画面の上方で倒すクセをつけよう。Vマークが回収し易くなるからだ。また、この中ボスとドラゴンフライは左右のパーツを先に壊すとさらに稼ぐことができる。

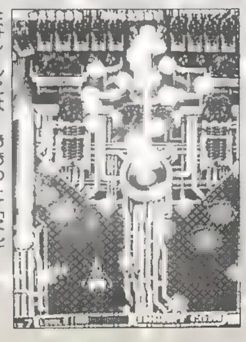


これならVマークを大量に回収できるよね。

〈STAGE 5〉

ここは可動砲台をどれだけ多く倒してパワーアップアイテムを回収し、Vマークをどれだけ多く取れるかが勝負。ボスでは最終段階以降で、戦車と巨大ミサイルを撃てば稼げる。

実は、これらの稼ぎはまだまだ序の口。文字通りケタ違いの稼ぎが用意されているのである。腕に自信のある人もない人も、一度はトライしてみる価値ありですぞ!



ミサイルには…おおっと「ドキューン」の文字が!

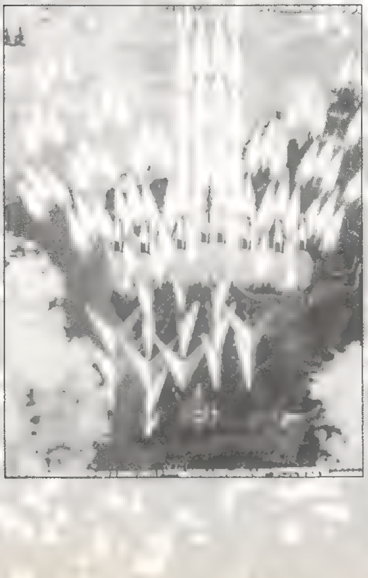
Vol.1 ブタ砲台

ブタ砲台は2・3・5面の計4カ所に出現する。残念ながら正式な出し方を教えることはできないが、写真を見て出現場所を覚えておこう。

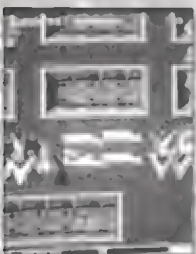
このブタ砲台に自機を重ねると、耳がピンと立って得点がバリバリ入るようになっているのだが、実は完全に重なっていなくても耳が立っていさえすれば得点が入るのだ。後はこれを活用して、敵の攻撃に対する逃げパターンを作ってしまえば数十万点は差が出てくるようになるぞ。

Vol.2 Vマーク

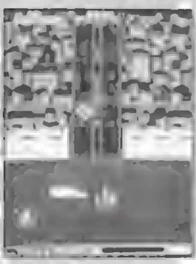
Vマークを取った数だけ、



各ステージクリアーごとに小なら3千点、大なら5千点加算され、ミスするとその口に戻ってしまう[illegible]



[illegible]



[illegible]







[illegible]

ら大間違い。実はプラスαとなるボーナスがあるのだ。

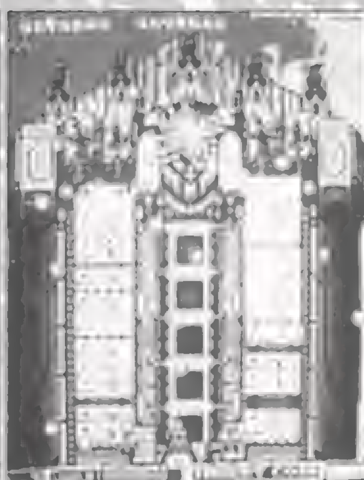
大のほうは50個、小のほうは100個以上回収すると、それぞれ51個目以降は1万点、101個目以降は5千点が加算されるのである。1〜3面はできないが、4面は大のみ、5面は両方共可能だ。途中でミスをするとそうアウトだから気を抜けないぞ。

ポイントは5面の[illegible]地帯で、いかに[illegible]よく[illegible]を[illegible]してVマークを[illegible]できるかだ。小さいからといって粗末にするなかれ!

Vol 3 ゴクロウサン

そして最も[illegible]で重要なのが、この5万9630点〔ゴクロウサン〕ボーナスだ。これも[illegible]、2面以外は出したり[illegible]ることはできない[illegible]







[illegible]、そしてこの[illegible]ヒントに[illegible]てみてね。

この[illegible]がどうしてこんなにあるかを考えるべし。

ここは[illegible]。

いので[illegible]は写真をヒントにやり方を考えてみてねっ!

また4面の[illegible]は[illegible]のみならず[illegible]出るので、ここだけで何と1000万点以上もの[illegible]してしまうのである。ここでサービスヒントを出そう。弾よけがつらいのでホーミング弾の砲門を処理することと、ここへ来るまでにできるだけボンバーをストックしておくことの2点だ。お忘れなく。

以上、[illegible]ポイントを[illegible]介してみたがいかがだったかなっ? アイテム回収による[illegible]なものから、4面[illegible]のマニアックな[illegible]までいろいろあるけれども、自分の腕で可能な範囲でますは試してみよう。このゲームを通して[illegible]ことの楽しさを知ってくれれば幸いである。

第二部 タイプ別攻略の章

では次に、[illegible]していなかったA・Cタイプによる[illegible]しよう。

TYPE A 弾数は多いけど…

Aタイプの[illegible]は、ボタンを一回押すだけで大量の弾がまとまって出ることである。従ってザコ敵相手には楽に対処することができ、また[illegible]スピードもそれほど必要としないのが長所だ。

しかし、この長所が同時に短所でもある。どんな[illegible]程度であっても[illegible]自身の[illegible]であるため、耐久力のある敵に対してダメージの量を調節しにくい。また、ショットパワー自体が弱く、[illegible]して撃ちこんでもあまり効果がない。

Bタイプにはとうってことなかった所が、Aタイプだと[illegible]になる!という所も結構あるけれど、[illegible]それを楽しむくらいの気持ちで頑張っていこう!

では各ポイントを絞って手短に解説していこう。

[illegible]のステージ1・2では、ザコ[illegible]の攻撃はかなり[illegible]に進める。[illegible]ボスの[illegible]いため、よけの時間が長くなるから、甘く見ているとやられるぞ。

3面からは[illegible]に厳しくなっていく。[illegible]



[illegible]

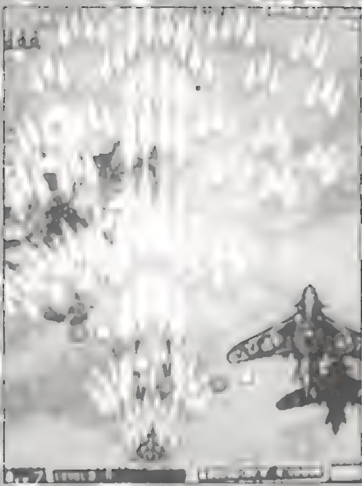
と後半の中ボスの2カ所はちょっときつい。ここは出現場所を覚えて早め、早めに攻撃していこう。

4面はかなり厳しい。写真の場面は特にきついぞ。これらの中でも中ボス・狼電王の所はボンバーポイントとしたほうが安全。

ボスは最初の砲台地帯がとにかく大変。あらゆる砲台がなかなか壊れてくれないので、押されているな、と思ったら迷わずボンバーを使おう。中盤以降はBタイプと同様に。

5面は3WAY&ホーミング弾の中型機（ゴールデンシャンデリア）対策にすべてがかかっている。速攻で倒すためには、サブウェポンのミサイルをうまく活用させる必要がある。出現する瞬間にこのミサイルが出せるように弾を調節したい。放っておくと死が確実に待っている。

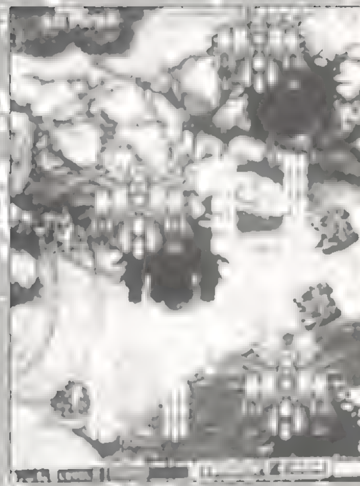
ボスは最初の3WAY砲台、中盤の5WAY砲台と小型速射砲の3カ所をボンバーポイントとして、後は粘るしかない。上部の小型砲台はよく壊し損ねるので、できれば1回目のボンバーの際に大部分を片付けておきたい。ボンバーがなくなる前に最終段階にすれば勝ちだ。頑張れ！





最後の狼電王地帯はきつい。ボンバーを使ってもオーケー。

赤い弾は十分引きつけてかわすこと。



中[illegible]に[illegible]・左・右[illegible]出現する。

TYPE C レーザーを使いこなせ！

この機体はレベル2以降に装備される左右のレーザー砲が強力。メインショットはザコ地帯で連射する以外は、基本的に押しっ放しでよい。メインショットよりも強力なレーザーをいかに有効に使うかが勝利のカギだ。

序盤のポイントは2面ボス。最終段階のときに連射でザコを一掃しながらいくか、それとも押しっ放しでボスに専念するかがちょっと考えどころ。ここは後者を推したい。連射しているとかなり時間がかかるため、どうしてもボンバーを使わされるからだ。また、押しっ放しのほうがその分よけに専念できるメリットもある。

3面は序盤の中型機にレーザーを確実に当て、森林に隠れた戦車を連射で倒すとよい。

4面はドラゴンフライ地帯が難関。中央にレーザーを当てて素早く倒すこと。少し押されても落ち着いて弾をかわせるようになろう。この機体最大のメリットは、敵の弾が見易いことにあるのだから…。

ボスはAタイプ同様、序盤がポイント。中央の拡散砲台は、メインショットではなく、レーザーを当てよう。最後のビームジャベリンは、写真の位置で撃てばうまくレーザーを当てて楽に壊せるぞ。



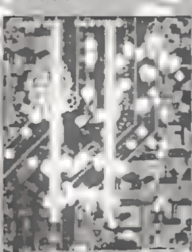
押しっ放しならよけに専念できるよね。



[illegible]見にくいし、カタイしでもう大変（嬉し[illegible]

5面は最もつらい。ザコと中型機に対して、それぞれ連射したりしなかったりと目まぐるしく撃ち分けなくてはいけないからだ。特に複合攻撃の所は最難関と言っていい。ボンバーを使うならここだ。

ボスは弾が見易いので、落ち着いて弾をよけること。壊す手順はBタイプと同じだ。



レーザー[illegible]メインショットはザコに当てよう。



ここで撃てばビームジャベリンもあっという間に壊せる。



レーザーを中央に撃つ。メイン[illegible]はうまく当たらない。



[illegible]簡単に発見できるのがこの機体の強み。

以上、駆け足でA・Cタイプ攻略をしたけれどもついて来られたかな？3タイプクリアを目指すもよし、全国のハイスコアラーに殴り込みするもよし。この「バツグン」を通して、シューティングの面白さを少しでも知ってもらえれば担当者として幸いである。では、健闘を祈る。

ゲーメストのモニター読者大募集!!

モニター読者とは何か?実はモニターという言葉の意味はよくわからんのだが、ゲーメストではこういう人をイメージしてます。

ゲーメストに対して建設的な意見を言ってくれたり、有益な情報を提供してくれたりする——というような人です。

もう少し具体的にいうと、

①今号のゲーメストのアソコやココはもっとこうしたほうがいいという具体的かつ建設的意見をまとめて述べられる人。
②自分の周りのロケーションの状況を把握して様子を教えてくれる人。
という感じです。

普段アンケートハガキに書ききれないほど意見をため込んでる人、ぜひお願いします。

これが特典だ!

毎月5000円分の図書券を贈呈します。ゲーメストが10冊買えるぞ!

応募の仕方

履歴書を「読者の砦」係まで送ってください。締め切りはゴールデンウィーク明けの5月6日だ。

パソコン通信やってます、とかファクス持ってますとか、持ってる人は書いてください。それから自分自身もゲームがこんなに好きであるとか、得意であるとか、ゲーム歴が長いとか、といったセールスポイントになりそうなことは他の紙にでも結構ですので、じゃんじゃん書いてください。

「なんドすかぁ」でも「なんぞや」でもない…

なんですか？

とりあえず読むべし（ありきたり）。

C·LAN

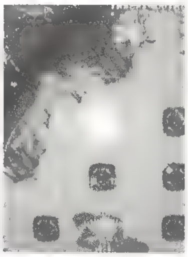
今号は記念すべき月2回刊の事実上の最初の号。心機一転して頑張るつもりなので質問のほう、どんどん送ってほしい。

Q ㊫マークって一体何ですか？
（兵庫県　HARAPON君）

A このテの質問は何年かに一度の、いわば慣例のようなもの。
㊫マークとは「テレカ当たり」の意味。アイランドの担当者（現・田渕健康）の独断と偏け…いや公正なる判断基準で決められる。その投稿作品の中に、何らかの個性やセンスが感じられないと、なかなか㊫マークはつきにくいようだ（絵や文章がうまいというだけじゃなくね）。

Q 雷電II（セイブ開発）のアイテムの周期を教えてください（特にボンバーパターン）。
（鳥取県　サイパパ井上君）

A 基本的なアイテムの出力は「武器×3→B×1」。この4個1組が6ループ繰り返された後、つまり25個目のアイテムからがボンバーモード。
ここからは、ボンバーが6個連チャンで出現し、次にP（フルパワーアップ）が出てボンバーモードは終了。このPで、大きなアイテムのループが1周したことになる。つまり、アイテムは31個周期。
ちなみにノーミスで行くと5面の2個目からボンバーモードに入り、6面の2個目（1UP付近）でPが出る。
また、途中でミスするとアイテムの周期が早くなるから、当然ながらPの出現は早くなるぞ。


ここで出るPでアイテムは1周する。

Q 最近僕は龍虎の拳（SNK）をやりはじめたのですが、Mr.カラテの倒し方がどうしてもわかりません。ぜひ教えてください（ロバートで）。
（群馬県　高草木　慶君）

A Mr.カラテ（＝タクマ・サカザキ）は、しゃがんで待つとジャンプしてくるという性質がある。そこを立ち蹴りで落とし、起き上がりに龍撃拳を撃ってまたしゃがむ。立ち蹴りの後は少し間があるため、挑発なり気力回復をするように。
飛び道具を撃たれたらガードするのが手堅いが、自信があればしゃがみジャブで消してみよう。龍虎2とは異なり、覇王翔吼（至高？）拳ですら通常技で消せるのだ。

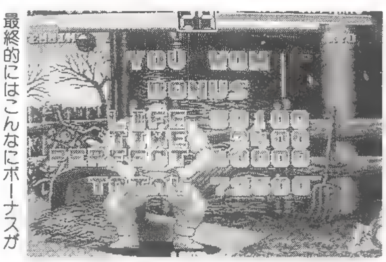

しゃがんで待っているとカラテは跳んでくるので…、


立ち蹴りで落とす。この間に挑発、気力をためよう。

Q 龍虎の拳2（SNK）で、パーフェクトを取ったときのボーナス点の上昇のしくみを教えてください。
（福島県　うまを君）

A その前に一つ。ボーナス点を上昇させるには「体力鍛錬の行」を成功させなければならないのだ。何回成功させたかでボーナス点（体力&パーフェクトボーナス）は大きく変わってくる。表を見てくれい。

成功回数	LIFE	PERFECT
0	17,300	20,000
1	20,500	25,000
2	23,700	30,000
3	30,100	40,000


最終的にはこんなにボーナスが入る。

Q スーパーストII（カプコン）で、起き上がりに相手（リュウ、ケン）がめくりにくると、レバーは逆方向（前方向）に入れているのに、ガードできずにくらってしまうことがよくあります。ちなみにキャラはフェイロンです。
（東京都　古山大吉君）

A めくりになるかならないかのギリギリのところに跳ばれると、**自分の裏側に相手は着地するのにガード方向は通常通り**になることがある。
一般にめくりやすいといわれるキャラ——ガイル、キャミィ、フェイロンなど——はこの現象が往々にして起きてしまうので、実は非常に厄介なのである（なぜかザンギエフはあまりない。頭部の判定に関係していると思う）。
なお、ベガだけは、深いめくり（打点が低いめくり）以外はほとんど通常ガードで大丈夫なのであった。
結局何の解決にもなってないけどこれはある意味でしょうがない。カンと動体視力が頼りだ（絶対にガードできないってことはないんだから）。


これでもめくりではないのだ。

今回はここまで。余談だけど、餓狼スペで、ラウンドコール中からキャラが動かせたんだけどこれは一体何なの？というご質問がかなり来てましたが、それが聞きたいです（もちろん見たことはない）。おそらくバグなんだろうね。
というわけで、質問のおハガキお待ちしています。「なんですか」係まで。

続³

人類に託された夢、驚異……

驚異現象ダッシュ501

前回は誌面にミスがあり、非常に読みづらくなってしまいました。どうもスミマセン。

担当：KAL

今月のメニュー
- ●サムライスピリッツ
- ●餓狼伝説スペシャル×２
- ●バーチャファイター
- ●リッジレーサー
- ●龍虎の拳２

まずはお詫びを。４月号掲載の驚異450、ハガキ①参照の東京都・田中裕介君のハガキの上に、本文の文字が重なっていて肝心のハガキ(の文字)が読めなくなっていました。田中君、ごめんなさい。そういうことで、このハガキはもう１度掲載しました。４月号で「読めなかったぞ！」とお怒りの方、これでおゆるしを…。

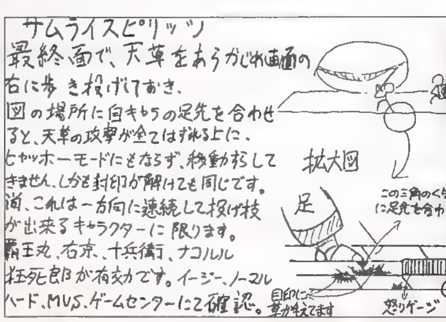
それから驚異449のところが驚異490になっていました。これもあきらかに間違い。申し訳ない。さらにこの490に対する私のコメントが、２度も繰り返されていました。くどい＋スペースの無駄。スミマセン。

最後に、驚異452、餓狼伝説スペシャルの、東京都・千里のいとこ君のものに対する私のコメントが抜けていました。千里のいとこ君、すみませんでした。これについても、今回もう１度掲載しましたので、じっくり見てください。

……ふぅ、間違いの訂正だけでこんなにかかるとは。読者のみなさん、採用者の方々、以後このようなことのないよう、注意してまいりますので、これからも驚異現象を応援してください。かさねがさね、申し訳ありませんでした。

驚 450
●サムライスピリッツ

●ハガキ①参照。
(東京都・田中裕介君)



ハガキ①。驚異現象ってわけじゃないけど、楽して天草を倒せる(？)技ってやつだね。この間にコーヒー飲んだりタバコ吸ったりやり放題だ。

驚 451
●餓狼伝説スペシャル

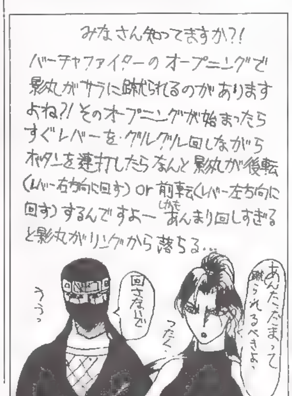
●ギースvsキムで、ギースがレイジングストームを出した瞬間にキムの鳳凰脚が決まると、ギースが一瞬十平衛に変身する。
(東京都・千里のいとこ君)



●レイジングストームを出した瞬間というのがポイント。２人で息を合わせてやらないとまず無理。赤いギースなら赤い十平衛に、青いギースなら青い十平衛にきちんとなるところに、感心してしまう。

驚 452
●バーチャファイター

●ハガキ②参照。
(北海道・龍虎野拳さん)



ハガキ②。正確には、デモ画面に影丸が出ているときに、だね。でも１番最初のサラに蹴られているときには、動かないぞ。

驚 453
●龍虎の拳２

●タクマを使用。相手(キャラは何でもよい)の飛び道具がとんできたら、超ひきつけて飛燕疾風脚を出す。すると一瞬だけ飛び道具とぶつかった場所でタクマの飛行が止まり、その直後何事もなかったかのようにその飛び道具をうち消してかっ飛んでいく。
(編集部のみなさん)

●これは何度もやってみればすぐにわかる。ダブルストライクは両方消せたぞ。アトミックスマッシュは高さの関係上無理みたい。

驚 454
●餓狼伝説スペシャル

●普通とちょっと違う熊殺しをみつけました。けっこう笑えます。

普通、熊殺しは、背中のほうから首をしめるが、この熊殺しはなんと頭突きをしてるようになる。要するに相手と向き合って熊殺しをやる。

やり方は、対戦でもCOMでもいいので自分を十平衛にする。そして相手に自分をぎりぎりめくれるようにジャンプしてもらう。このとき十平衛はライン飛ばし攻撃を出し、この間に逆向き(逆方向)に熊殺しコマンドを入れる。右を向いていたら、ライン飛ばしの最中に左上にレバーを入れ、ボタン連打、ということ。

ライン飛ばしが終わるころに相手が着地するくらいのタイミングでやるとGOODです。
(住所書いてね・Jun君)



●熊殺しを入れる方向にさえ注意していれば、意外と簡単にできる。ギースやクラウザーにやるとおかしい。「帝王の私に……!!」とかなんとか、親父たちのセリフが聞こえてきそう。

驚 455
●リッジレーサー

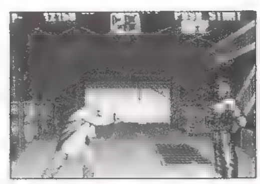
●ハガキ③参照
(東京都・SHIHO(ひめ)さん)



ハガキ③。確かに大きく揺れるようになる。気づくと(やってみると)なんかうれしいってやつだね。

驚 456
●龍虎の拳２

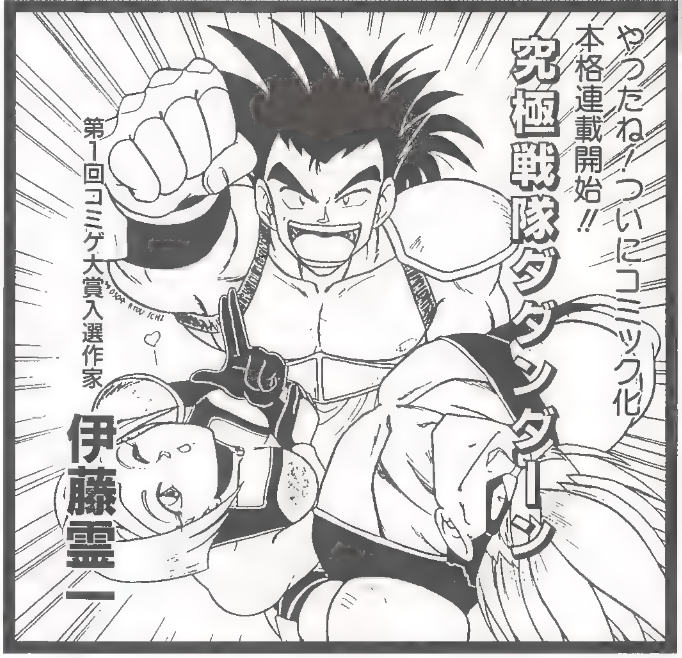
●まずMr.BIGを選ぶ。そしてボーナスゲームまで行き超必殺技伝授を選ぶ。ボーナスゲームがスタートしたら、後ろへ下がってグランドブラスターを出し、「ブラスター」と言っている間にブラスターウェイブを出すと、なぜかグランドブラスターも１回としてカウントされる(つまりこれだけで２カウント)。
(岐阜県・ハゲ使い君)



●これは実用的。グランドブラスターが画面内にある間に、ブラスターウェーブを出すと瞬時に２カウント。気力がなくなるとグランドブラスターが届かなくなるので注意。タイムをちょっとばかし得する。

祝・ゲーメスト月2回刊！

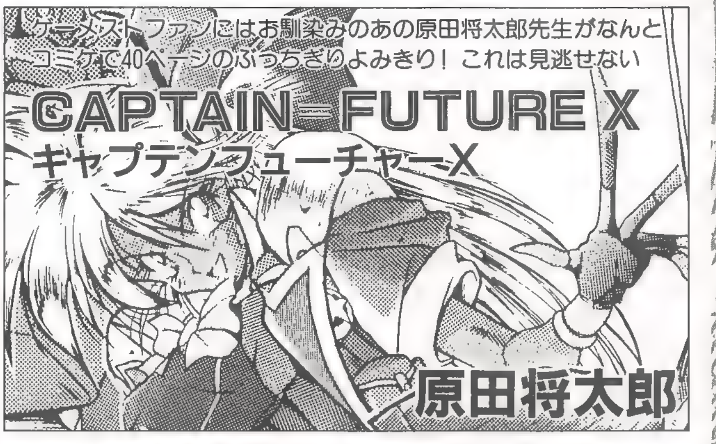
ゲーメスト、月2回刊おめでとうございます。
ますますBigな兄貴になって頼もしいばかり。
コミゲも負けずにがんばります！



コミックゲーメスト5月号のお知らせ
5月号　4月19日㈫発売　550円

月刊コミック ゲーメスト

ゲーメストファンにはお馴染みのあの原田将太郎先生がなんとコミゲで40ページのぶっちぎりよみきり！ これは見逃せない







強力ですオリジナル連載陣
CONTINUE?・ひさの瑠珈
無添加200%・鳥嶋雀
MESTRALな人々・塩原利康



まとめて読める充実感ゲーメストコミックス　各980円
餓狼伝説・画／LEO ADVER　作／雲緒霞
アンダーカバーコップス・古葉美一
ワールドヒーローズ2・雑君保プ

読者参加の4コマシリーズ　各580円
餓狼伝説2　4コマ決定版
サムライスピリッツ　4コマ決定版

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日	在庫2000枚! とにかくTELだ!	(電話受付時間)	AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜30,000の基板(一例)

マクロスI・II	ファイナルファイト
ソニックウィングス	クイズめくるめくるストーリー
機動戦士ガンダム	オーマイガー
ハットリス	ナイツオブザラウンド
ストIIダッシュ	ネオジオカセット(業務用)
クイズチャンネルクエッション	餓狼伝説スペシャル
ファイターズヒストリー	やんちゃ丸

¥31,000以上の基板(一例)

ストリートファイターIIダッシュターボ	魔法大作戦
タントアール	ニューマンアスレチック
豪血寺一族	プレミアサッカー
ノストラダムス	ぐっすんおよよ
野球格闘リーグマン	バイオレントストーム
ソニックザヘッジホッグ	クイズくれよんしんちゃん
ボンバーマン	おいしいパズルはいりませんか?
バツグン	ハットトリックヒーロー'93
ファイナルロマンス	ナイトスラッシャーズ
天地を喰らう2	海底大戦争
業務用ネオジオ1本用基板	スーパー上海
パーフェクトソルジャー	麻雀セーラーウォーズ
バトルクロード	メタモルフィックフォース
戦国エース	ぷよぷよ

中古ラバー筐体(25又は26インチ)**¥144,200**(送料・税込)

- ●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- ●木製●JAMMA規格
- ●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。
- ●北海道・九州・沖縄の方は、送料の半額を負担していただきます。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

- ●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- ●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



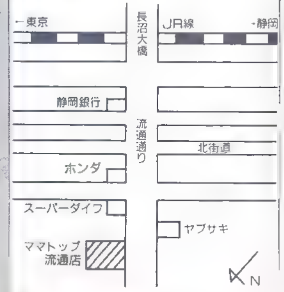
通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8(株)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(株)ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 (株)ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店・真砂店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



本格的基板屋 Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

超珍基板が続々入荷!!(価格はTELにて)

ルンバランバ
ブンブンカブト
子連れ狼
ガッタンゴットン
モンスターゼロ
メタルソルジャーアイザックⅡ
ルート16
ディンゴ
チェックマン
ワイピング
アリババ
バッグマン
ぶたさん
ブループリント
スプレンダーブラスト
ヴァンガード
ジ・エンド

その他各種あり(全て1枚限り)

NAMCO

ボスコニアン	38,000
スカイキッド	38,000
バラデューク	38,000
ドラゴンバスター	50,000
グロブダー	55,000
メトロクロス	48,000
ギャプラス	23,000
マッピー	28,000
パック&パル	38,000
ワンダーモモ	88,000
ニューマンアスレチック	38,000
フォゾン	78,000
リブルラブル	75,000

SEGA

アッポー	18,000
ファンタジーゾーン	18,000
SDI(新品P付)	98,000
ロボレス2001	13,000
フラワー	8,000
モンスターランド	15,000
ダイナミックC.C.(P付)	8,000

CAPCOM

ロストワールド(P付)	130,000
ストライダー飛竜(US)	68,000
バルガス	12,000
ラッシュ&クラッシュ	15,000
戦場の狼	8,000
闘いの挽歌	20,000
キングオブドラゴン	25,000
カプコンワールド2	22,000
ソンソン	13,000
ブラックドラゴン	23,000

TAITO

黄金の城	38,000
ハレーズコメット	15,000
ダークミスト	18,000
エンパイアシティ1931	13,000
影の伝説	10,000

JALECO

ぶたさん	35,000
銀河任侠伝	30,000
EDF	8,000
エクセリオン	5,000

DATAEAST

カルノフ	10,000
SRD	4,000
ミステリアスストーン	13,000
プレイウッド	13,000
サイドポケット	10,000

TECMO

センジョウ	30,000
アルゴスの戦士	18,000
ボンジャック	18,000
ジェミニウィング	15,000

KONAMI

ロードファイター	10,000
ラビリンスランナー	35,000
A-JAX	30,000
サンダークロス	20,000
出たなツインビー	17,000

IREM

ロードランナーⅡ	30,000
ロードランナーⅢ	28,000
ロードランナーⅣ	25,000
パーフェクトソルジャー	38,000
トンマ	8,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000
麻雀学園Ⅱ	8,000
花のももこ組	9,000
競馬王	5,000
ファイナルロマンス	40,000
麻雀刺客	10,000
トリプルウォーズ	10,000

その他

アテナ	20,000
バルバルークの伝説	4,000
豪血寺一族	38,000
怒号層圏(P付)	38,000
タンク(P無)	5,000

業務用ネオジオ

ミューテイションネイション	5,000
ロボアーミー	8,000
アンドロデュノス	8,000
サッカーブロール	8,000
スラッシュラリー	8,000

その他の基板も超特価放出中!

価格はすべて消費税抜きです　コントロールパネル・筐体等も超特価!

全国通信販売について

ご希望の基板について、まずお電話にてご確認ください。基板価格・在庫状況とも常に変動しております。

《お支払い方法》
①現金書留または　②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店　普通預金口座番号713626

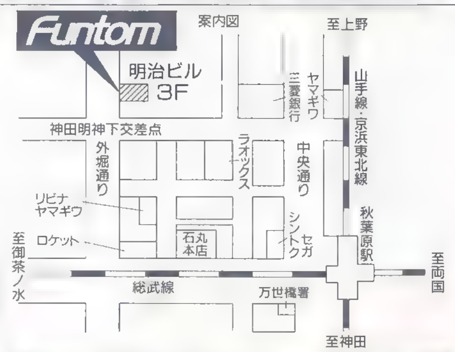
資料請求先

ハガキでお申し込み下さい
〒101
東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
有限会社ファントム『GM係』

ゲーム専科 ファントム

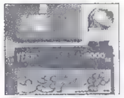
TEL.03-3257-1126

[取扱商品]
■新品・中古基板　■各種筐体・モニター　■コントロールパネル
■ジャンク基板　■アーケードヘッダー　■各種ゲーム用パーツ



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分
[営業時間] AM10:00～PM7:00

アペックス特選お薦めセット！
S−ストⅡX、業務用ネオジオMV-IFZ大幅に安くなりました。

S−ストⅡXベガセット（送料・税込）

スーパーストⅡ
ベガ9000DX
ハーネス、送料
通販特価 ¥250,000

初回¥24,000　¥23,500×11回
〃 ¥14,100　¥12,800×23回
〃 ¥10,500　¥9,100×35回

S−ストⅡXシグマセット

スーパーストⅡX・AV3000、Σ6000ターボ×2
ASコード、送料
通販特価 ¥252,000

初回¥24,564　¥23,700×11回
〃 ¥14,268　¥12,900×23回
〃 ¥9,632　¥9,200×35回

S−ストⅡXパナツインセット

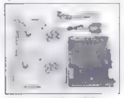
S−ストⅡXパナツインセット
スーパーストⅡX
パナツイン
ハーネス、送料
通販特価 ¥236,000

初回¥27,952　¥22,200×11回
〃 ¥12,924　¥12,100×23回

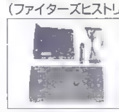
龍虎の拳2、ベガフルセット
（ファイターズヒストリーダイナマイトでも可）

MV-IFZ、ベガ9000DX
ハーネス、ソフト（龍虎の拳2）
送料
通販特価 ¥188,000

初回¥18,116　¥17,700×11回
〃 ¥11,192　¥9,600×23回
〃 ¥9,408　¥6,800×36回

龍虎の拳2、シグマフルセット
（ファイターズヒストリーダイナマイトでも可）

MV-IFZ、AV3000
Σ6000ターボ×2、ソフト（龍虎の拳2）
ハーネス、送料
通販特価 ¥190,000

初回¥18,180　¥17,900×11回
〃 ¥11,360　¥9,700×23回
〃 ¥8,540　¥6,900×35回

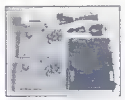
龍虎の拳2、パナカスタムセット
（ファイターズヒストリーダイナマイトでも可）

MV-IFZ、ソフト（龍虎の拳2）
パナカスタム
ハーネス、送料
通販特価 ¥165,000

初回¥16,280　¥15,500×11回
〃 ¥10,410　¥8,400×23回
〃 ¥7,140　¥6,000×35回

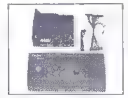
ネオジオ（ワールドヒーロー2、餓狼2）ベガフルセット

MV-IFZ、ベガ9,000DX
ソフト（ワールドヒーロー2、餓狼2）ハーネス、送料
通販特価 ¥136,000

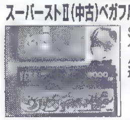
初回¥13,152　¥12,800×11回
〃 ¥9,124　¥6,900×23回
〃 ¥7,476　¥4,900×35回

ワールドヒーロー2・餓狼1シグマフルセット

MV-IFZ、AV3000
Σ6000ターボ×2、ASコード
ソフト（ワールドヒーロー2、餓狼）
ハーネス
通販特価 ¥138,500

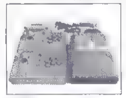
初回¥13,216　¥13,000×11回
〃 ¥9,292　¥7,000×23回
〃 ¥6,608　¥5,000×35回

ワールドヒーロー2、餓狼2、パナカスタムセット

MV-IFZ、ソフト（ワールドヒーロー2、餓狼2）
ハーネス、パナカスタム
通販特価 ¥114,000

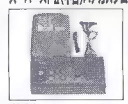
初回¥20,164　¥20,400×5回
〃 ¥11,348　¥10,700×11回
〃 ¥7,375　¥5,800×23回

スーパーストⅡ（中古）ベガフルセット（送料、税込）

S-ストⅡ（中古）
ベガ9000DX
ハーネス、送料
通販特価 ¥148,000

分割
初回¥14,636　¥13,900×11回
〃 ¥7,832　¥7,600×23回
〃 ¥5,768　¥5,400×35回

スーパーストⅡ（中古）シグマセット（送料、税込）

S-ストⅡ（中古）
AV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード
ハーネス、送料
通販特価 ¥150,000

分割
初回¥14,700　¥14,100×11回
〃 ¥8,000　¥7,700×23回
〃 ¥8,400　¥5,400×35回

スーパーストⅡ（中古）パナカスタムセット（送料、税込）

S-ストⅡ（中古）
パナカスタム
ハーネス、送料
通販特価 ¥128,000

分割
初回¥12,896　¥12,000×11回
〃 ¥8,452　¥6,500×23回
〃 ¥7,448　¥4,600×35回

アストロシティ（29インチ筐体）＋S−ストⅡXセット

アストロシティ
S ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価 ¥462,000

分割
初回¥44,484　¥43,500（送料別）
〃 ¥25,008　¥23,700
〃 ¥19,992　¥16,800

ボニーマークⅣ（ジャレコ29インチ筐体）＋S−ストⅡXセット

ボニーマークⅣ
S ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価 ¥460,000

分割
初回¥44,200　¥43,300（送料別）
〃 ¥24,840　¥23,600
〃 ¥17,360　¥16,800

☆夢の組合せ！

ソニープロフィール プロ
29HV3
S−ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
RGBコード
通販特価 ¥500,000

分割
初回¥47,900　¥47,100
〃 ¥25,900　¥25,700
〃 ¥21,000　¥18,200

アストロシティ29インチ筐体

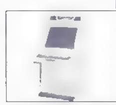
アストロシティ（本体）¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
スーパーファミコン用ハーネス ¥20,000
標準価格（税込）¥298,700
通販特価 ¥285,000

¥ 26,800×12回
¥ 14,600×24回
¥ 10,400×36回
月々¥10,400より

ボニーマークⅣジャレコ29インチ筐体

ボニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格（税込）¥278,100
通販特価 ¥259,000

¥ 24,400×12回
¥ 13,300×24回
¥ 9,400×36回
月々¥9,400より

エクセルキャビネットナムコ25インチ筐体

本体 ¥250,000
ストⅡパネル ¥12,800
標準価格 ¥270,684（税込）
通販特価 ¥257,000（税込）

¥ 24,200×12回
¥ 13,200×24回
¥ 9,300×36回
月々¥9,300より

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ ㈱アペックス

営業時間
AM10：00〜PM 7：00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

原価無視！大バーゲン

ウルトラ闘魂伝説	¥35,000	ファンキーフィッシュ	¥28,000
ウルトラマン	¥4,000	フック	¥35,000
エメラルディア	¥38,000	フラッシュポイント	¥6,000
カウンターラン	¥1,000	ブロックアウト	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥5,000	ブロックカーニバル	¥8,000
クイズココロジー	¥5,000	ブロックブロック（センサー付）	¥12,000
クライムファイターズ	¥12,000	ボナンザブラザース（ロム）	¥5,000
クラックス	¥3,000	ポパイ（反転基板なし）	¥8,000
コズモギャングザビデオ	¥38,000	マッドギア	¥5,000
豪血寺一族	¥58,000	ミッドナイトレジスタンス	¥5,000
少林寺への道	¥5,000	迷宮島	¥4,000
スーパーストⅡ	¥78,000	ランパート	¥3,000
スーパーワースタ'92（ロム）	¥2,000	レジオン	¥3,000
ストⅡ	¥10,000	ロボコップ	¥12,000
ストⅡ'	¥12,000		
ストⅡ'ターボ	¥28,000	**ネオジオハードキット**	
ゼビウス	¥22,000	MV-1中古	¥48,000
中華大仙	¥3,000	**MV-Sソフト（カセット）**	
テラフォース	¥5,000	龍虎の拳	¥3,000
天地を喰らう	¥58,000	ワールドヒーローズ	¥4,000
天地を喰らうⅡ	¥48,000	ワールドヒーローズ2	¥3,000
DDクルー	¥15,000	餓狼伝説	¥5,000
ディグダグ	¥22,000	餓狼伝説2	¥4,000
デッドコネクション（ロム）	¥5,000	餓狼伝説スペシャル	¥12,000
トライアウト	¥3,000	サムライスピリッツ	¥10,000
トンマ	¥6,000	キングオブモンスター	¥3,000
ドラゴンバスター	¥42,000	バーニングファイト	¥4,000
ドラゴンセイバー	¥42,000	ファイヤースープレックス	¥3,000
ハイホー	¥1,000	キングオブモンスターⅡ	¥3,000
ハットトリックヒーロー	¥38,000	戦国伝承Ⅱ	¥4,000
バウンドフォーバウンド	¥3,000	フットボールフレンジー	¥4,000
〃　（パネル付）	¥5,000	龍虎の拳2（新品）	¥58,000
パンチアウト（反転ナシ）	¥15,000	ファイターズヒストリーダイナマイト（新品）	¥58,000

春の新製品傑作が揃いました。OP価格で発売中！予約も受付中！

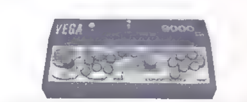
ネビュラスレイ（ナムコ）	¥168,000	ファイターズヒストリーダイナマイト（ネオジオ）	¥58,000
ティンクルピット（ナムコ）	¥148,000	ワールドヒーローズ2JET（ネオジオ）	¥58,000
極上パロディウス（コナミ）	未定	スーパーバレー'94（ネオジオ）	¥58,000
ポトポト（セガ）	未定	トップハンター（ネオジオ）	¥58,000
ゴルフィンググレイツⅡ（コナミ）	¥238,000	得点王Ⅱ（ネオジオ）	¥58,000
五月陣戦（将棋）	未定	スーパーストライカー（ジャレコ）	¥58,000
ジオストーム（アイレム）	未定	スーパーストⅡX（改造新品）	¥176,000

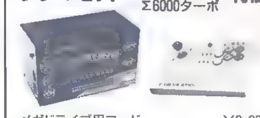
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱アペックス宛に請求してください。

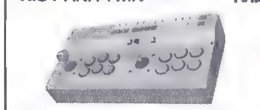
特価周辺機器！

高画質への決め手！ スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ 対応

☆15PしかないRGB15Khz対応モニターに21Pを増設
対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンズ
他2社モードオートシンク以上の15Khzモニター
RAS-HD ¥14,500
MSX アダプター¥2,500

VEGA9000DX　特価

別売：SFコード ¥8,000

シグマセット　AV-3000 Σ6000ターボ　特価

メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000

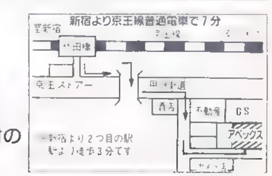
KIC PANA TWIN　特価

RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000

麻雀パネル［ハーネス付］　特価

●どのコントロールBOXにも使用できます。

ソニープロフィールプロ

KX-29HV3 ¥285,000
通販特価 ¥235,000（税込）
¥ 23,100×12回
¥ 12,500×24回
¥ 8,900×36回



おてもとに!!

サービスをご利用ください

商品代金と商品の
引き替えシステム

アーケード基板から
家庭用ゲームソフトまで
豊富な在庫

ほんの一例

カプコン

ストリートファイター	¥19000
ストリートファイターⅡ	¥16000
ストリートファイターⅡ	¥19000
ファイナルファイト	¥16000
カプコンクイズ2	¥25000
バース	¥36000
スーパーストリートファイターⅡ	TEL
スーパーストリートファイターⅡX	¥189000

コナミ

X-MEN	¥25000
エスケープキッズ	¥22000
グラディウスⅡ	¥19000
亀忍者	¥10000
クライムファイター	¥ 9000
グラディウスⅢ	¥19000
ガイアポリス	¥27000
クォース	¥ 3000
サンダークロス	¥16000
ゼクセクス	¥22000
サンセットライダース	¥36000
G I ジョー	¥32000
出たなツインビー	¥18000
トライゴン	¥18000
バッキーオヘア	¥32000
パロディウスだ!	¥15000
マーシャルチャンピオン	¥32000
ミスティックウォリアーズ	¥35000

タイトー

ヴォルフィード	¥10000
阿修羅ブラスター	¥15000
グリッドシーカー	¥29000
ガルメデス	¥10000
麻雀クエスト	¥29000
ブランディア	¥24000

データイースト

クルードバスター	¥10000
キャプテンアメリカ	¥19000
デスブレイド	¥13000
ダークシール	¥12000
ダークシールⅡ	¥15000
ファイターズヒストリー	¥19000
ファンキージェット	¥13000
ロボコップ	¥10000

アイレム

アンダーカバーコップス	¥35000
R-TYPEⅡ	¥15000
R-TYPEレオ	¥20000
イメージファイト	¥ 8000
エアーデュエル	¥12000
ガンフォース	¥10000
海底大戦争	¥49000
ギャロップ	¥ 8000
ガンホーキ	¥12000
サンダーブラスター	¥10000
大工の源さん	¥ 6000
ドラゴンブリード	¥12000
ボンバーマン	¥10000
メジャータイトル	¥29000

東亜プラン

究極タイガー	¥ 8000
達人	¥10000
達人王	¥19000
ドギューン	¥19000
フィクゼイト	¥19000
フーピー	¥ 8000
ゼロウィング	¥ 8000
ヴィマナ	¥10000
V・ファイブ	¥19000
ナックルバッシュ	¥29000

バンプレスト

戦国エース	¥39000
マクロス	¥26000
マクロスⅡ	¥16000
ウルトラマン	¥ 6000
SDガンダム	¥ 6000
機動戦士ガンダム	¥13000
SDガンダムネオバトル	¥12000
ウルトラ闘魂伝説	¥12000

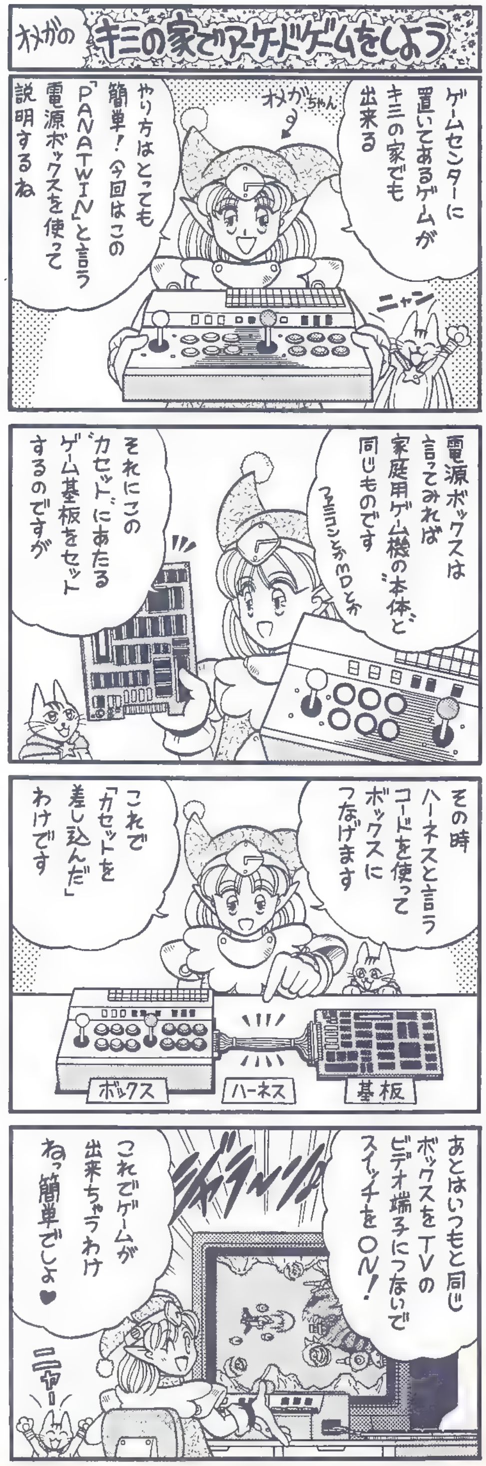
ナムコ

ニューマンアスレチックス	¥49000
スーパーワールドコート	¥49000
ナックルヘッズ	¥25000
F/A	¥22000
エクスバニア	¥10000
エメラルディア	¥19000
コスモギャングザパズル	¥ 7000
クイズ魔Q大冒険	¥ 8000

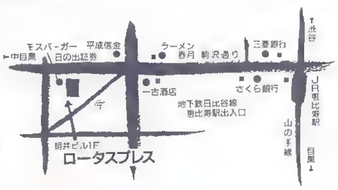
その他

シュトラール	¥ 6000
オメガファイター	¥ 7000
ゴモラ	¥ 7000
エアバスター	¥15000
F1グランプリ	¥ 3000
ソニックウイングス	¥26000
ゼロチーム	¥36000
ソルダム	¥ 5000
上海	¥ 5000
ハチャメチャファイター	¥14000

その他基板は豊富に
用意してあります。



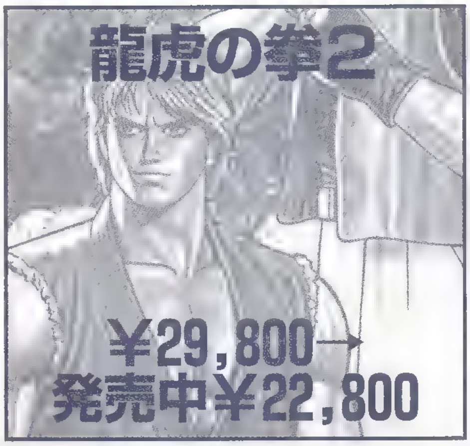
初めての方大歓迎!!
お気軽にTELください

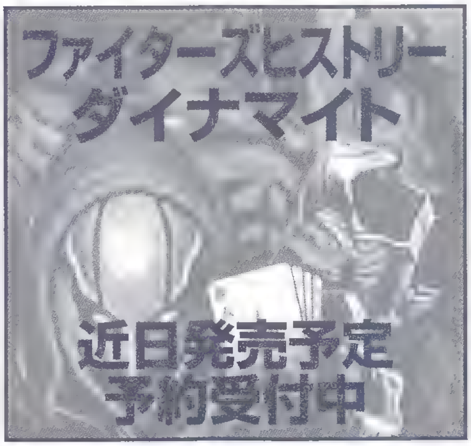


株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

翌日商品が
日本全国早くて便利なコレクト

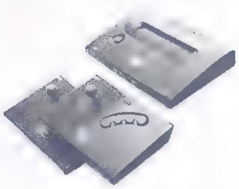
NEO·GEO ザ・通販







NEO GEO



本体 ………………… 48,800円
→32,800円

ソフト名(新品)	定価	販売価格	ソフト名(新品)	定価	販売価格
餓狼伝説スペシャル	28,000円	21,800円	ワールドヒーローズ	25,800円	13,800円
サムライスピリッツ	28,000円	21,800円	キングオブザモンスターズ2	25,800円	13,800円
ファイヤースープレックス	28,000円	13,800円	餓狼伝説	23,800円	9,800円
龍虎の拳	28,000円	19,800円	戦国伝承	19,800円	9,800円

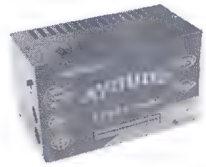
※価格は変動する場合があります。

KIC PANA TWIN
（S内蔵）



本体 ………………… 38,000円
RGBケーブル ……… 3,000円

シグマAV-3000
（S内蔵）



AV3000 ……………… 25,000円
Σ6000ターボ ……… 13,800円

NEO·GEOパーツ類	定価	販売価格
コントローラー	6,300円	5,700円
ファイティングスティクNEO	6,780円	6,200円
メモリーカード	3,300円	3,200円
ACアダプター	3,500円	3,400円
AVコード	1,200円	1,100円
RFコンバータ	2,000円	1,900円
RGBケーブル	2,200円	2,100円
業務用MVS-1（新品）	68,000円	68,000円

※送料・代引手数料は一律1,300円／表示金額は税別価格です。

☎03-3760-6630
AM11:30〜PM8:00

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL.03-3760-6630　FAX.03-3760-5359

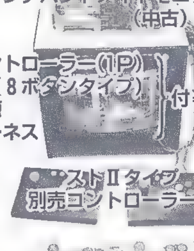
キミのへやを10倍おもしろくする

新作基板
なんでも予約受け付けます

続々登場

超ド級ゲーム

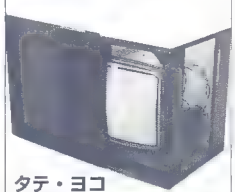
話題沸騰

18インチハンドメイドモニター
（中古）￥43,000

コントローラー（1P）
（8ボタンタイプ）
電源
ハーネス
付￥65,000
ストⅡタイプ ￥70,000
別売コントローラー（重り付）
￥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

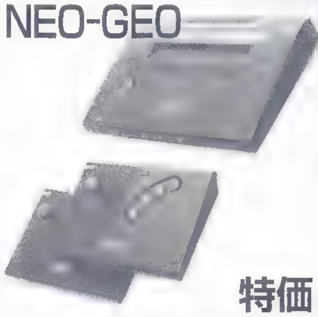
シグマ電子

AV-3000 ￥25,000
Σ6000 ￥13,800

ライバルに差をつけろ!!

ハンドメイド14インチ
モニター（中古）

タテ・ヨコ
共用タイプ ￥30,000

スーパーストリートファイターⅡX
極上パロディウス
ファイターズヒストリーダイナマイト
バツグン
究極戦隊ダダンダーン
龍虎の拳2
ワールドヒーローズ2JET etc.

NEO-GEO

特価

セガ

エアロシティ26インチ 特価

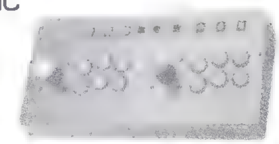
なっ!なんと家のテレビにつなげてできるのだ

ゲーセンのゲームを買って家でやろう!!

熱き闘いはまだまだ終らない…

ハッピー商会

VEGA-9000DX ￥53,000

KIC

PANACUSTOM ￥34,000

KIC

PANA TWIN ￥38,000

業務用ネオジオソフト
いろいろと
たくさんあります!

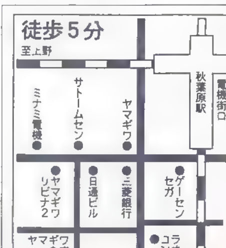
業務用ネオジオマザーボードMV-IF2
新品68,000円

注）業務用ネオジオソフトはこのマザーボードがいります。

いつもトライで
基板を買ってくれている
みなさんへ

今回は基板のリスト、価格表はありませんが、在庫は常時たくさんありますので、ほしい基板がございましたらどんどんお電話下さい。

初心者はまず、TELでいろいろ聞いてみよう。
…今なら
ストⅡ＆コンパネ（パナカスタム）セットで
39、800円
数に限り有り、さあ急げ!!

徒歩5分


株式会社
トライ

新住所 〒101 千代田区神田3-2-13橋爪ビル2F
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

営業時間：11時～7時30分まで
日曜日は11時～6時まで
毎週水曜日定休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板のサービスをいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。



送料は当社負担(10本以上) 買取明細書をコンピュータにて作製

スーパーファミコンソフト買取価格30選

いただきストリートII‥¥4100	スーパーボンバーマン2‥¥6600	ダービースタリオン2‥¥6100
F-15ストライクイーグル・¥4600	スーパーロボット大戦EX…¥5600	大航海時代II…………¥5600
F1グランプリIII………¥5100	スーパー桃太郎電鉄II‥¥5100	提督の決断…………¥5600
弟切草…………………¥4600	スーパーマリオカート・¥4100	テクモスーパーボウル・¥4600
餓狼伝説II……………¥4600	すーぱーぷよぷよ……¥4800	テレビアニメスラムダンク…¥4100
三国志III………………¥5600	スーパーファミスタ3‥¥4100	トルネコの大冒険……¥4600
シムシティ……………¥4100	スーパーファミリーテニス…¥4100	信長の野望 覇王伝……¥5600
Jリーグエキサイトステージ'94‥¥4600	スーパーカジノ………¥5100	早指し二段 森田将棋…¥6600
真・女神転生II………¥4800	スーパーリアル麻雀PIV…¥5100	美少女戦士セーラームーンR……¥5100
実戦パチスロ必勝法…¥5100	スーパーテトリス2 限定版‥¥5100	ファイナルファンタジーVI…¥7100

※中古市場価格の変動により、4月25日以後は若干の変動があります

CDソフト買取価格20選

今井美樹(アイボリーII)…¥1200	trf(ワールドグループ)……¥1100
X(エックス)(全アルバム)…¥1100	ドリームズ・カム・トゥルー(全アルバム)¥1200
尾崎豊(アルバム)………¥1100	竹内まりや(アルバム)‥¥1200
大黒摩季(アルバム)……¥1200	浜田省吾(アルバム)……¥1100
コンプレックス(全アルバム)・¥1100	平松愛理(アルバム)……¥1100
サザンオールスターズ(アルバム)・¥1000	B'z(アルバム)…………¥1100
ZARD(アルバム)………¥1200	福山雅治(アルバム)……¥1000
佐野元春(アルバム)……¥1100	BOOWY(アルバム)‥¥1100
J-WALK(アルバム)……¥1100	槇原敬之(全アルバム)‥¥1200
チャゲ&飛鳥(アルバム)‥¥1100	森高千里(アルバム)……¥1000

※深い傷のある盤は買取不可・ミニアルバムは表示価格の約半額

この表にないソフトも定評の高価買取

- スーファミ・CDソフトを当社販売価格の70%以上で買取。
- ソフト10本以上の買取は送料・書留料1/2負担。
- ソフト20本以上の買取は送料・書留料全額負担。
  (CDシングル盤は5枚で1本換算)
- ソフト到着後5日以内に現金書留にて送金します。
- 名前入り、汚れ、傷の深いソフトは買取できません。
- 箱・取説・帯のないもの、汚れにより若干の値引きあり。
- 同一タイトルは2本迄買取。

開業希望者・既存店にセミナー(無料)実施中！

- これから、ファミコン・CDの店舗経営を目指す方。
- 立地調査から、開業・経営サポート迄責任指導。
- 年間売上40%upと39店舗のサポートの実績でお客様に愛される店舗づくりを2時間のセミナーで修得して下さい。

買取申込みは、下の申込書を記入の上、小包郵便・宅急便・ペリカン便にて発送して下さい。
(18才未満の方は保護者の記名・押印が必要)

ファミコン・CD業界をリードする

トップ・テン

TEL. 045-402-1737 月～金 13:00～18:00
(土・日・祝日は TEL. 0425-29-5666)

ソフトの送り先
〒221 横浜市神奈川区新子安1-34-8
オーエスジーテクノマート㈱ トップ・テン本部

キリトリ線

買取申込書 GSB-4

氏名 才	保護者名 ㊞	
住所 〒	TEL	
ソフト名		

東京ガリバー通信

第18号

暦のうえでは春になったってのにちょっと肌寒い3月上旬、外の寒さがウソのようにガリバーが熱く盛り上がっていた。それもそのはず、取材日がちょうどスーパーストIIXの入荷日と重なったのだから無理もない。

ゴールデンウィークにはバーチャファイターをはじめ多くのゲーム大会イベントを考えているようなので今から新入荷されたゲームをやり込み、腕に磨きをかけておくべし。ガリバーのゲーマーは強者揃いだぞ!!



新スタッフの藤木君。ピコピコハンマーが似合うナイスガイだ!!

新入荷した格闘ゲームが対戦で盛り上がる!!

先ごろ幕張メッセで行われたAOUショーで発表された格闘ゲームが数多く入荷された。対戦台では入荷したばかりだというのに熱い闘いが繰り広げられていたぞ。

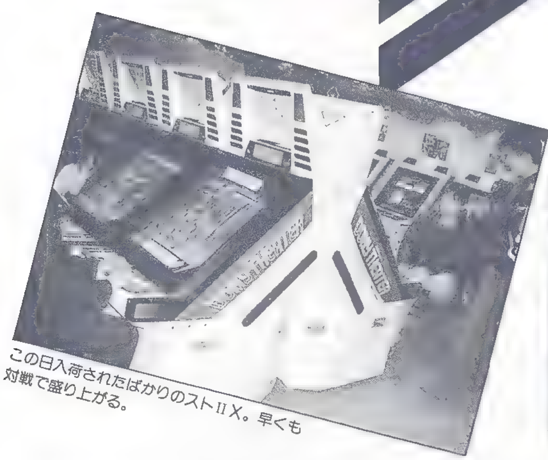
スーパーストIIXに至っては、取材日の午前中に入荷したばかりだったにもかかわらず、対戦バリバリ、必殺技出しまくり、ギャラリーの山となっていた。ほかにも龍虎の拳2、ファイターズヒストリーダイナマイトもCPU戦、対戦共に盛り上がっていた。

約束通り入荷しました懐かしゲーム

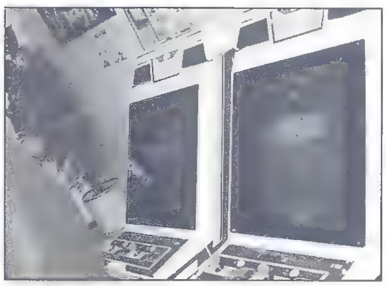
以前、約束してくれたことを守ってパックマンをはじめとする6種類のゲームを入荷してくれたぞ。Mr・DO、SCRAMBLE、XEVIOUS、FROGGER、VEXEX、そして前出のパックマンの6種類。これからも入荷していくそうなので期待しよう。

毎度恒例 スタッフさん紹介

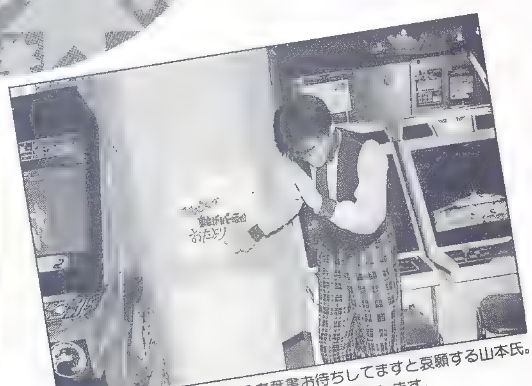
今回紹介する店員さんは、3カ月前に入社した22歳の藤木君だ。以前、某有名外資系遊園地に勤務していたそうで、楽しそうな職場だからガリバーに入社したらしい。彼を見つけたら軽くピコピコハンマーで叩いてあげよう。あくまでも軽くね。



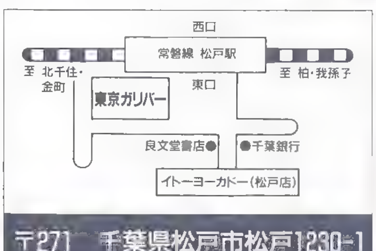
この日入荷されたばかりのストIIX。早くも対戦で盛り上がる。



手前がゼビウス、奥がフロッガー。見ればわかるか。



皆様のお葉書お待ちしてますと哀願する山本氏。ゲーメストからもお願いします。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゴールデンウィーク ガリバーで熱い闘いが繰り広げられる!

ゴールデンウィーク中の4月29日、ガリバーでバーチャファイター大会が開催されます。ほかにもあのゲームの大会を予定しているようで、あれですよあれ。そしてもうひとつ、それですよそれ。参加方法などの詳細はスタッフに聞いてくれ。

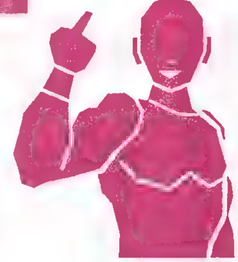
ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

ついに月2回刊となったゲーメスト!!アイランドも月2回になったことだし、めでたさに目をクラませつつガンガン行ってみよーかハハハハハハハハーっ。

（マッハGOGO田渕健康）



今月のいっぱつ!!!

ゲームのプレイレパートリー増やしてみてはいかが？

今回のAOUショーの各メーカーの出展作品は良作が多く、全体的に様々なジャンルのゲームタイトルが発表された形となり、自分としては期待以上の結果だった。

特に固定画面アクションや良質横シューが久しぶりに発表されたことは、個人的に得意なジャンルでもあるので、非常にうれしく思っている。

今回のショーで「対戦格闘＆ボンバー縦シュー2極化」の雪どけが実感できた。各メーカーには、今後もジャンルにこだわらないゲームづくりを望みたい。

さてここで、特に最近対戦プレイから入ってきたプレイヤーの方々に一言。

「もう少し、プレイジャンルをひろげてみては、どうだろうか？」

余計なお世話だ！と怒られてはそれまでだが。

無論、何を楽しむかは個人の自由だし、それを強制するつもりもない。また実際に対戦プレイは格闘に限らず、面白いし、熱い！

…とはいうものの、対戦格闘以外のジャンルにわき目もふらないプレイヤーの何と多いことか！

「最近、するゲームがない」とぼやく一方、結局対戦格闘しか手を出さない人も、かなりいるのではないでしょうか。

実際、街のゲーセンの主流は対戦格闘モノであるし、それは仕方ないだろう。格闘モノの新作の入荷には敏感でも、他ジャンルの入荷となると、どうも首をかしげたくなるような店があるのも事実。

でも、このまま他ジャンルの隠れた名作をやらない（知らない）ままにしておくのは、非常にもったいないのではないだろうか。

格闘専門プレイヤーの方が、他ジャンルを敬遠する場合に「嫌いだから」（これは仕方がない）「魅力がない」「苦手」「難しい」「才能がないから駄目」みたいなことが挙げられることが少なくない。

そこで質問。「ゲームとは技術（テクニック）を磨いてクリアするものではないのか？」

テクニックは才能そのものよりも、訓練と経験に大きく左右される。

しばらくプレイしていなかったゲームを久しぶりにプレイしたら、全然下手だった、というのはよくあることだ。

それはそのゲームの「才能」がなくなったからであろうか。否、ゲームをクリアできるかできないかは、その人の可能性が生かされたかそうでないかであって、ただ「才能」のあるなしで決着はまず、つかない。

「もし、あなたが対戦格闘の上手な人なら、それは生まれつきの才能があったからだろうか？」

それよりも、何百回、何千回となく練習を重ねたあなた自身の多大な努力と、他の人のプレイをも参考にしてきた研究熱心さが、あったのではないだろうか。

テトリス・サラリーマンの例を持ち出すまでもなく、あらゆるゲームを楽しむには、やり込みと熱意は必要である。

確かに、バージョンアップスタイルの格闘ゲームは、基本システムが共通しているので、比較的とっつきやすく上達も早い。

CPUが強くなっていたとしても、新しいパターンはいずれ見つかるし、それにも飽きたら対戦プレイがある。

一方、パズル・アクション・シューティング等は、新しい概念のルールやシステムが絶えず登場してくる。そのたびにプレイヤーは初めから学習しなくてはならない。

けれども膨大な学習体験の報酬として勝ち取ったエンディングには、体験した人にしかわからない「感動」がある！

94年は格闘ゲームだけで終わらせてしまう年にはしないぞ！とばかりに思わせるような今回のAOUショーの作品群。

一つでも多くをプレイしなきゃ損だと思う。たとえクリアできなくても、プレイしてその感想で他のプレイヤーとの会話に花が咲くなら、あなたのゲーム歴に深みが増すというもの。

「嫌い」「やってない」「知らない」ゲームが一つでも少なくなれば…まして、ゲームをやり込みもしてないのに、勝手に浅い評価を下されては不本意この上ない！

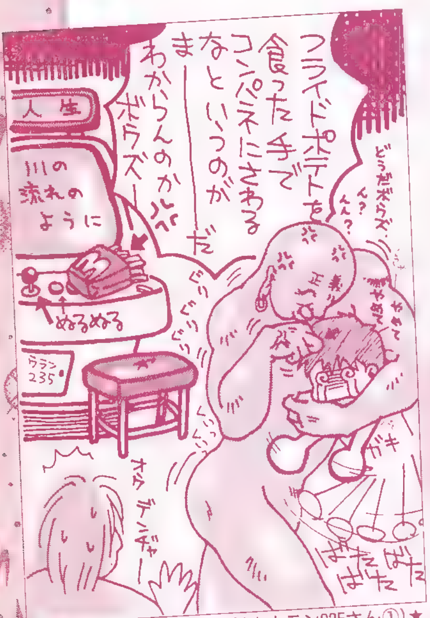
それでは、せっかくのゲーメスト大賞でも、総合的な評価の公正さに疑問を抱かざるを得ない。

－それでも、格闘ゲーム以外興味がない！というプレイヤーは、ブームが去ってしまったらどこへ行くのだろう…。

（愛知県　めがへるつ君Ⓐ）

★確かに、格闘ゲームからゲームの世界に足を踏み入れたというプレイヤーも多く出現した。彼らが「対戦格闘ゲーム」という新ジャンルを確立させた原動力のひとつとなったのは間違いない。

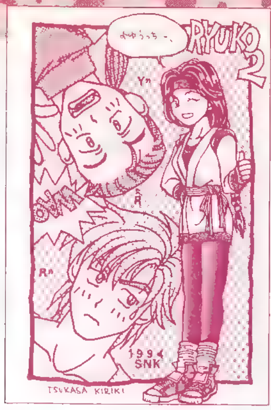
そんな格ゲー野郎たちにもぜひ読んでもらいたい今回のいっぱつでした。（TM）



⇧（東京都　松山ウラン235さん①）★公共物は大事にせんかいワレェ！（溝口調）

がぶりよりゲーマー人生





⬅（東京都　桐木司さん④）★2は本当にライトカラーのゲームになっちゃったね。



⬅（徳島県　けものさん③）★深き森の…深き闇の深き孤独の一光の魂。

吠えろ鋼の獣！戦いは終わらないぜ

2月21日、タイプ蛟を最後に、ウルフファングスペシャルコース全機種制覇（同一台、ライフ6つ、1P側使用）を達成しました。

1コインで12ステージ遊べるし、全ロボットボスとも戦える」、という理由で始めたこのコース。

冗談半分で作ったタイプ24迦楼羅にやみつきになり、そいつでクリアした時、全機種制覇という無謀とも言える野望を思いついた。

「せっかく64種もの自機があるのに、数機種使っただけで終わるのは、64もの名前をつけてくれた開発の人に悪いのではないか」とか「マイナー機種に愛の手を」などと考え、一人で燃えていた。

その熱が冷めていた時期もあったが、狼牙青年君（93年9月号アイランド）のような同志の存在が、再び私に火をつけた。

ちょうど、家から原付で約3分のゲーセンにウルフファングが復活しており（音量が超でかい）ヒマを見つけては猿のようにやり込んだ。

スペシャルコース全機種制覇、ラストの1機がフルングニルと対峙する。何度見ても敵ながらカッコイイ奴だ。壊すのも惜しいが死ぬのもヤ。

雑君先生（実際死んじまうと1時間と金がパアなんで）安地を作り、そこでヤツの最後を見とどける。

…終わった…ついに…初クリアの時のような、いやそれ以上の満足感を覚えた。

ゲーム史上最多の自機、しかしどれを使用してもスペシャルコースクリア可能という絶妙で奇跡的なバランス。

これを超えるメカアクションシューティングは出るのか？ああ、狼牙ファンに幸あれ。

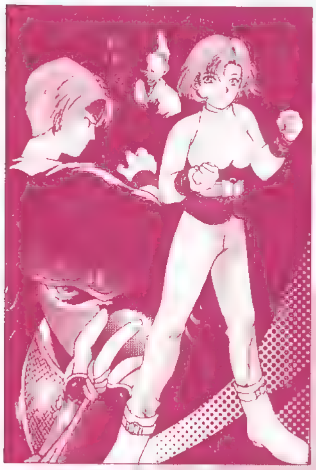
追伸「男ならパイルバンカー…」…賛成だ。でもまだ甘い！グレネードランチャーも使え！さすれば「漢」に昇格だ。

あと、この号がでるころまで残っているかもしれない。いまだにスーパーストIIが1台しかない店なので…沖縄の狼牙ファンたちよ、与那原町のナンセイビルだ！

（沖縄県　Ut君㉓Ⓑ）

★発売後2年たつのに、一向に狼牙魂は色あせやしねぇ。最高だぜお前ら！

…ところで東宝さん、狼牙の映画作る気ない？（くう～大映が存命ならば…惜しい）



⬆（神奈川県　コウさん⑤）★バックのババァが夢に出てきそうで怖いでちゅ。

悲しき宿命ザコよ永遠に

私はシューティングに出てきて、あっという間に命を散らすザコたちが好きである。ザコ…ザコだけが好きなのである（ボスは嫌）。

特に雷電Ⅰ・Ⅱのザコ戦車は、「ざこちゃん」と呼称してかわいがるほど好きなのだ。

彼らは敵である自機に必死に攻撃する、撃ち落とすのが仕事。

弾を発射して後、やられるのが運命。中には弾さえ撃たせてもらえないかわいそうなザコも…そんな彼らがボンバーをくらった日にゃあ！（涙）

「俺たち、明日死ぬかも知れねぇなあ…」

「いや、『かも』じゃない…死ぬんだよ…フッ…」

確かにシューティング（だけじゃないが）のザコたちは出現後すぐ死ぬのがサダメ。

中ボスだって大ボスだっていつかは死に逝くのが運命。だって主役じゃねえもんな…。

主役の戦闘機は残機もあればコンティニューもある。しかしザコは一度っきりの命。出現したらそこで終わり…。

けっこーザコってかわいそうな存在なのだ。…みなさんはやられていくザコの気持ちを考えたことがありますか？

（ねぇよ、そんなこと）

「なぜ、たかが1機の戦闘機にやられるのじゃあー俺たちはぁっ！」

というわけで、次のゲーメスト大賞にはぜひ「ザコキャラクター賞」を！…え？そんなもんやってどーするかだって？だからザコキャラ供養のために…。

ああ、うかばれないザコたちよ…、

「俺たちに明日はない」

（ザコ談）

（栃木県　かっ飛び野郎クレイズ！君Ⓒ）

★滅びの宿命を内包して生まれてくる悲しきザコたち。我々は今まで何体のザコを葬ってきたのであろうか…。

…でも究極タイガーと雷電の戦車ザコには絶対同情しねーっー

新装したことですしめでたいってことで…

この前某コンビニに行ったら、な、なんと！コンビニでは見かけないゲーメストが発売日にでーんと置いてありました。

とうとうゲーメストも市民権（と言うのかな？）を得た

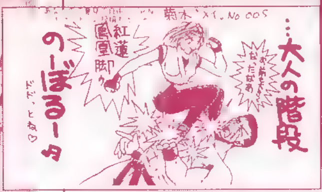
月2回刊化おめでとうございます。月イチでも大変でしょうに、本当にご苦労様です。で…ですが…やはり月に500円の出費増は痛いかも。何といってもゲーム10回分ですから。そこでおねがいです!! せめて450円くらいにまかりませんか？私のよーなビンボーゲーマーには月500円の違いって非っ常ーに大きいんですよ。このままじゃゲームかゲーメストかどちらかをやめなきゃいけなくなるかも…そんなのイヤだい!!

（静岡県　井上丸さんⓌ）

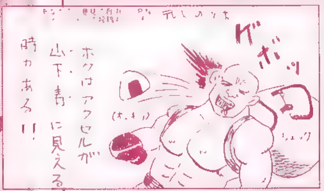


➡（滋賀県　山本耕史君㉒）★ガーンと2020メガで続編出すってのはどうっスか？

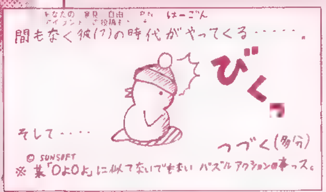
揺るがぬ満足感
つっこみ三昧



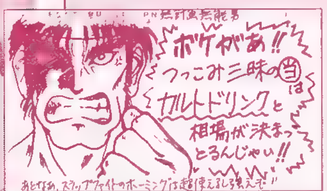
⬆やな階段だなあ。⑩



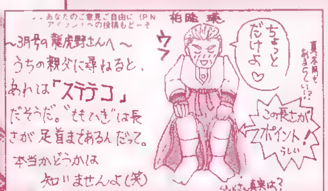
⬆両者に何かシンパシーがあるのか?⑪



⬆甘美で危険な時代が…。⑫



⬆じゃあ皆さん、覚悟するヨロシ。⑬



⬆極まるオヤジ考察であった。⑭

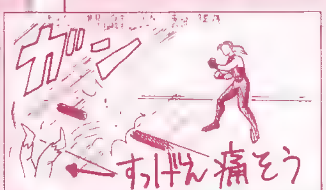
D＆D、クレリックにローレンスと名前をつけ、ストライキングを唱えた時に「オーレ！」と心の中で叫ぶのは私だけではあるまい。
（千葉県　琴音工房君Ⓗ）
←この前ランキングの戦士の所に「ノンタン」とか見つけたなあ。はふー。

今でるよ必ず…
「格闘技だよ！ドラえもん！」
94年冬はつばーい（ドラえもん口調で）。
（神奈川県　パッキー君①）
←のび太とジャイアンのダイヤグラムは9.99：0.01ぐらいかな。

SEGAの新作、ポリコン３Ｄ脱衣麻雀ゲーム！その名も「バーチャジャンシー」って気持ち悪いか、やっぱ。
（埼玉県　チャンター通三暗刻君Ⓙ）
←見てみたい気もするが。

受験も終わったし、後はゲーセン通い。をを！なんて健康的なんだ！
（東京都　結城凱君Ⓚ）
←健康かどうかはともかく、受験生のみんな、遅ればせながらお疲れサン。

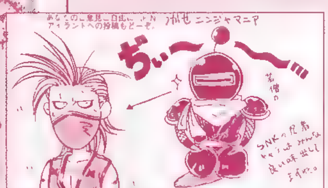
最近、古葉先生のあすかちゃんイラストがやけにかわいい。結婚したせいかな？とりあえず古葉先生おめでとー！
（大分県　漸さんⓁ）
←ご結婚を機に、古葉先生には一層のご躍進を期待しましょう。…い、いやマジでマジで。



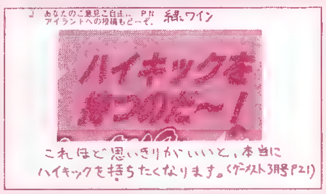
⬆ずり落ちる所が生々しくてヨイ。⑮



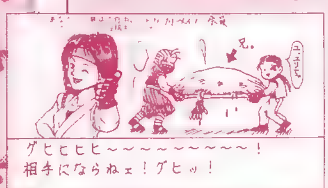
⬆早くも読者諸氏から心配の手紙が…。⑱



⬆もはや格ゲーには欠かせない忍者だ。⑯



⬆みんなでハイキックを習得してくれ。⑲



⬆違和感ないし。⑰



⬆（山形県　笑面龍君(高)⑦）★ポリゴンもいいけど、スプライトもまだまだ頑張るのだ！



⬆（茨城県　ＵＭＥさん⑥）★実はギャルアイあてですが…締め切り混乱させてごめんね。



⬆（大阪府　芦原ひかりさん⑨）★サラを凌いでパイはヒソカに高倍率。なぜだ？



⬆（山形県　波平ハゲ君⑧）★…一番乗りはキミだ。おめでとう。←何が？

のかと思ってしまいました。試験続きで何かと忙しい日々の中、このことは何だか嬉しかったです。
これからも、もっと沢山の人にこの本を知ってほしいな。
（北海道　綾瀬夕花さんⒹ）
★去年からヒソカにコンビニでも絶賛発売中のゲーメスト。君も親兄弟はともかく、一族郎党近所の皆々まで紹介してやってくれ！目標は文部省選定図書（ウププ）。

アイランド3月号にあったダイエットゴーゴーですが、近くのバッティングセンターでは未だに大人気です（本当）。もう1年以上たってるんじゃないかなあ。
他のゲームがみんな変わっていっても、ただ1台頑張るダイエットゴーゴーにはくしゅー。
…行くたびに1回はやってるけど、まだクリアできない…。
（愛知県　鈴木仁君Ⓔ）
★ひょっとして店の人にも忘れられているのでは…（ちがーう）。

えーちょっと趣向を変えて、失礼ながら最近の表紙について意見をかかせて戴きます。
まずなんといってもメカものがない！なさすぎる！アイランドにもメカものイラストがほとんどなくなってしまったし…読者の変化ですか？
いくら格闘ゲームの時代といったって、同じゲームが何カ月も表紙を続けて飾るのは、バラエティが感じられないので味気ない。
別に表紙をメカものにしろーといってるのではなく、もっと表紙のゲームに変化を！
藤原先生～！
（石川県　スプラッター食品君Ⓕ）
★私も久々に藤原先生のメカものが見たいなぁ。（望・表紙レイフォース）

最近のＶＧＭの音は実によくできていて、まるで生の演奏を聴いているみたいだ。
しかし、人間の手で演奏できない曲も、またＶＧＭではないだろうか。
コンピュータで作る音楽、現実には存在しない、機械の中でしか演奏できない曲の中にこそ、ＶＧＭの未来…仮想の中で聴くことができる最高の作品があるはずだ。
（神奈川県　アトミック長介君Ⓖ）
★確かに最近のＶＧＭの「音質」は飛躍的に向上した…けど。本当に「ゲームミュージック」の役割を果たしてるのかな？ＶＧＭがただの打ち込みテクノにならないように願う。

燃えよ青春!!



見ましたか？あのCM？

（一部地域限定放映だけど）

3月2日、午後10時50分ごろ、テレビ朝日のニュースステーションのときに流れていた、あるCMをみてびっくりした。本っ当にびっくりしたぞ、あのときは。

突然に実写版キャミィが出てきたとおもいきや、ゲーム画面に切り替わり、ダブルタイフーンをしているT・ホークの姿が…。

突然のことだったので、最初はなぜストII？キャミィ？と思ったのですが、だんだんと事の事情が飲み込めてきました。

「まさか！このCMは！」

そのまさかであった。なんとTVのCMにアーケードゲームであるスーパーストリートファイターIIXが流れていたのだよ！…やってくれるよな、カプコン。

これを機にほかのゲームメーカーさんもアーケードゲームのCMを流してくれないかなあ（特にコナミさん。極上パロディウスのCMを流してください）。

（千葉県　伽藍ガルレーザー君Ⓜ）

★カプコンといえば数年前のCPシステムのTVCMも話題になったのは記憶に…もう古いか。これからはアーケードゲームCMがドンドン放映される時代がくるといいね。

ダダンを見つけに三千里

ボクは群馬の田舎に住む浪人生。この1カ月、からっ風の吹き荒れる中を自転車こいで近所一帯のゲーセンに通い、ダダンダーンを捜し回った。

だが、ダダンダーンはボクを嫌って現れなかった。とうとう、最近はボクもあきらめ気味になっていたのだが…。

ところが奇跡がおきた。2月X日、大学受験に行った東京で、ダダンダーンは温かくボクを迎えてくれた。

「東京のダダンダーンは好き嫌いがないんだ！」と思った。

でもまわりのゲームたちは田舎者には冷たく、ダダンダーンが熱唱する歌をかき消してしまった。

こうなったら頼れるのはゲーメストだけだ！シングルCDをもらって家で聴きまくるしかない！どーかボクにもう一度奇跡を！

（群馬県　抽選を狙うぞ！君Ⓝ）

★フフフ、残念だったな青年。ステに編集部にあったダダンダーンCDシングルは私が街角でサバいてしまったので品切れだ（嘘。抽選締め切り）。観念してキングから出ているCDを買うのが吉。

それゆけ俺にもキャノンスパイク

突然で悪いのですが、キャミィの頭に生えているあの黄色いのは、本当に髪ですか？

仮説を立ててみたので、当たったら何かくださいよカプコンさん。

1、ただのファッションである。これによって女は体じゃないわよーん、と表現しようとしているけど…その前に服装を何とかするよな、普通の女の子なら。

2、敵の目を引き付ける。ゆーらゆーら。

3、触覚である。これを切られると、壁のせまい穴もうまく通れません。ニャーン。

4、実はあの髪はムチャクチャ硬く、ナイフや銃弾、果ては核兵器から、大切なお肌を守っています…服はお肌をちっとも守っとらんけど。

5、実はちょっとした核兵器があの髪の毛に隠されている。体のどこにも兵器の隠し場所のないキャミィの最終兵器。そうとも知らずに、リュウたちは今日も元気にファイヤー技などで、彼女を殴りつけています。

6、取り外し式かつら。中国娘のドアノブに対抗してみた。それだけ。

7、これがないと「キャミィジェット」や「キャミィタンク」に変形できない。重要な部品である。

…カプコンの開発陣のセンスって…ほえほえプーだと思う…ザザザッ（逃走）。

（広島県　菅原敬君㊜Ⓞ）

★この仮説シリーズは「こだわり派」でデビューしたんだけど、仮説に懸ける青春ということで、今回は「燃えよ青春」送りじゃい。

この間ベアで餓狼SPをやっていたとき、後ろで見てた女子高生の会話。「あ、珍しい。ベア使ってる」「わりとうまいね」「でも似てない？（小声）」「あ、似てる似てる」「よくペットと飼い主とかって似てるもんね」じゃかしー!!ギャラリーなら黙って見とれ!!

（北海道　花田史記君Ⓧ）



⬆（兵庫県　蚕中彼方さん㊜⑳）★「お人形」と呼ばれた昨日に、別れを告げる勇気。

あなたの「モータルコンバット度」チェック!

1．取り込み画像のゲームが好き。
2．防御はボタンのほうがいいと思う。
3．ゲーメストでCDやビデオ化してほしい。
4．増刊を出すべきだと思う。
5．それが駄目ならせめて別冊付録を。
6．デモで宣伝しているコミックを持っている。
7．そのコミックを㋘屋で販売してほしい。
8．スーパーストIIのキャミィのステージで、負けたほうは橋から落下するものと思っていた。
9．血を見ると燃える。
10．ゲーメスト大賞で最低2部門投票した。

さて、該当する数が

0〜3：ゲームを見たことがありますか？
4〜5：普通のゲーマー（か？）
6〜8：目が光ったりしませんか？
9〜10：田渕さん

（栃木県　CAGEに入れたのは私ですNOR君㊜Ⓟ）★一体私は読者様からどういう目でみられておるのだろうか（⬆こーいう目）。

集え猛者ども！うなれ炎の楽園！
モータルアイランド

ウイーっす！全国5600万人のモータルコンバッターの諸君、元気にアイスビームしているか!?とうとう野望への第一歩、モータルアイランドここに開幕じゃ！フハハハハっ（見事なまでの職権乱用だな）。



⬆（神奈川県　シケタ先生君㉑）★モータルファンはこんな御仁ばっかりなのだ。熱い。

⬇（栃木県　究極神拳君㉒）★アイランド担当生命をかけたこの小特集、愛が君に届くか！



こちらこだわり派



アイランド4月号で、「今度こーいったミスをしたら小鉄のコスプレして謝罪します」と公言していたにもかかわらず、同アイランドにはアイランド大賞用の通し番号がついてなかったぞ!!
さあさあ、小鉄のコスプレで本誌初登場してもらいましょうか!!

（福岡県　keep君をはじめとする全国津々浦々の読者様Ⓨ）

★あれは私だけのミスでは…（←見苦しいって）。と、いうわけで来月よりはじまる地獄の旅路「小鉄への道」期待せず待て!!（泣）



⬆（北海道　うに君㉖）★パイロットはホリィ竹田さんと…もう一方も女の子だったよーな。

ゲーメスト月2回刊に寄せて

メストが月2回刊となるそうで、とりあえずおめでとうございます。ちっともめでたくない人もいるかもしれませんが、とにかく貴誌のますますの発展を願うところです。

しかし、同時に不安もあります。現在のアーケード業界のブームがいつまで続くかという不安です。

このブームが格闘ゲームに負う所が大きい、ということは周知の事実です。

ストIIの発売から3年。数多くの格闘ゲームが世に出てきました。それに伴って増加してきたゲーマー人口も、現状を見る限りではこれ以上の増大は難しいでしょう。

縁起でもないことを言うようですが、このブームは明日にでも終わってしまう可能性があるのです。

そして、格闘ゲームに代わる新たなブームを起こすゲームが出るという保証はどこにもないのです。

万が一、アーケードゲームに「冬の時代」が訪れてしまったら、「月2回でさらなる発展」を望むゲーメストの目算も、絵に描いた餅になってしまいかねません。

そこで提案ですが、ゲーメストが月2回刊になるのを機に、ゲーメストにはゲーム業界のゆく末をしっかり見据えるものになってほしいのです。「ゲーム」という文化の将来のために、メーカーとファンが一緒になって考えて行ける場が必要なのです。

その舞台作りに先鞭をつけるのは、ゲーセン誌の草分け的存在である貴誌以外にないでしょう。

とにかく、これからも応援させて戴きます。頑張ってください。暴言多謝。

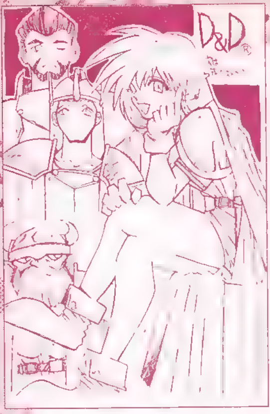
（宮城県　ボケはめ翔丸君(当)Ⓠ）

★少しでも、明日のゲーセンをより良くできるためならば、月2回なんざ軽い軽いっ！

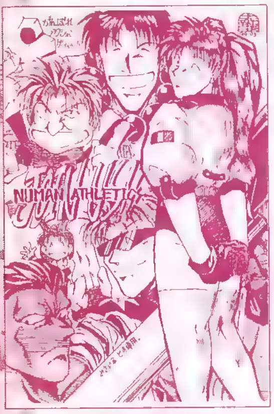
これからもゲームを「夢を形にできる文化」として後世に託すため、ズガビシ頑張るから応援よろしく。努力するぜい！



⬅（東京都　三輪亮君㉓）★これがアイランドあてとはシヴい…荒野を走る列車がロマンだ。



⬅（東京都　道満晴明君㉔）★こーゆーこだわりを持ったゲームなら、沢山出てほしいニャー。



⬆（新潟県　武田未曽有さん㉖）★マサエモンの競技失敗顔に顔が似ていると評判の私。

ロケテストにもう一言

4月号アイランドに、ロケテストによってゲームの難易度が上がっているのではないか、との意見がありましたが、私はそんなことはないと思います。

実際にロケテストゲームをいくつかプレイしたことがある人はわかると思いますが、発売バージョンのほうが難易度が低くなっていることのほうが多いのです（それでも、一般人には手に負えないレベルだったりします）。

ゲームの基本的な難易度は、メーカーさんのテストプレイで決まり、ロケテストでは一般の客がどれだけついてこられるかを見ています。つまり、難易度はさがることはあっても、上がることはめったにないのです。

ここで実際のロケテストの方法を説明しましょう。

まずメーカーさんは、付き合いの深いゲーセンなどに1週間ほどゲームを置きます（メーカー直営店とは限らない）。

未完成バージョンの場合、ゲーセンにメーカーさんから調査員が1～2名来て、プレイヤーの様子を後ろから見てプレイ時間を計ったり、アンケートをとったりします。

いわゆるゲーマー（あるいはマニア）が、クリアしようとやり込んでいれば、調査員の方にも「ゲーマーだな」とすぐにわかるはずです。

一日中ずっと後ろで見ているわけですから、明らかに玄人ゲーマーとわかる人たちがゲームをクリアしても、それに合わせて難易度を上げることはないでしょう。

完成バージョンである場合、インカムを調べるだけで、調査員は来ませんし、完成バージョンである以上、難易度があがるはずはありません。

それでは難易度上昇の原因は何でしょう？おそらく、基本難易度を決めるテストプレイの段階での、メーカーさんの営業側の意見によるものではないでしょうか。

つまり、ゲーセン側の「早く終わるゲーム、儲かるゲームを作ってほしい」という意見が、ゲームの難度上昇の原因とも言えます。

商売である以上、ゲーセン側の主張ももっともですし、責めるわけにはいかないでしょう。

しかし、現状のままでは業界は先細りになってしまうのではないでしょうか？

メーカーもゲーセンも、目先の利益にとらわれず、業界の未来を見据えたゲーム作りをしてもらいたいものです。

（東京都　かわせみはるか君Ⓡ）

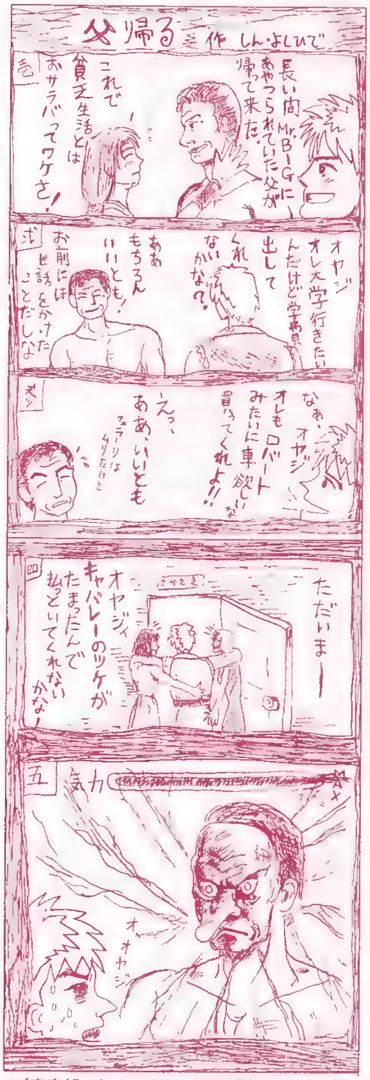
★なるほどー、ロケテストのバランス調整はゲームの死活ポイントというのがありありとわかりますな。

ゲームの発売が少し遅れてもいいから、バランスはしっかり取ってほしいよね。

暴走楽園堂々見参!!

超芸魂

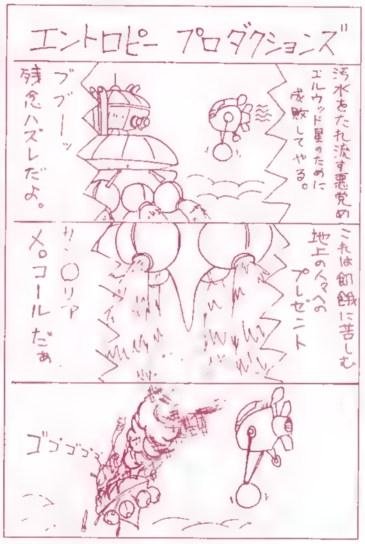
神も悪魔も屠り去れ!!



⬆(東京都　しん・よしひで君㉙)★かじるスネにもほどがある。親父は敬え。



➡(富山県　平成バカ少年A君㉗)★そういや舞だって凶器(?)使ってんじゃん。



➡(北海道　イタリア娘さん㉘)★お上の危機管理が素敵なゴヨーク社である。



⬅(栃木県　藤沢(初投稿)郁也さん㉚)★こやつに負けたときは悔しさ百兆倍(当社比)。

発足新コーナー「超芸魂」

(ちょうげいこん)

このコーナーでは小説、カートゥーン、クイズ、手芸工芸作品などなど、ネタがゲームであればなんでもオッケーの開かれた無法地帯であります(なんだぞりゃ)。

ここがゲーム界の慇懃たる文壇になるのか、それとも反体制の地獄の一丁目となるかは、すべて読者のアナタ次第!(あとTMさんの御沙汰)

ハガキくれ〜

本当にネタさえゲームストー向きだったら、どんな作品でもヨイです。

学校の俺の隣の席の女の子がD&Dのエルフに似ているから写真送りますーなんてのも可。

とにかくなんでも来やがれっつーリベラルだかなんだかわからないコーナーです。

さあ者ども、レッツ投函。

夜、サウスタウンの道場

〜タンがテリーにジェフの死とギースについて語り終えた次第〜

テリー…う、思ったとおりか!やはりあのギースが!

タン…畜生にも劣る人非人。不義といおうか何といおうか、その生まれついたる邪智奸佞、手練手管を弄して裏から手を回し、罪なき子供たちまで使い、ジェフの命ばかりか、八極拳の継承位ともども奪い去ったのだ。

なんという恐ろしさ!おお、なんという!仮にも父を思う心あらば、八極拳の奥義を不義の輩に踏みにじらせてはならぬぞ…頼んだぞ、テリー。ジェフを忘れるな、ジェフの無念を。

(テリー、狂おしく跪く)

テリー…おお、満天の星!この大地!ほかに何があるというのか?地獄?ええい、ばかな!しっかりしろ、気を確かに持て。

主体を支える筋肉ども、萎えるなよ、それ、すっくと…(立ち上がる)忘れるなと?

心配するな。

いままでの記憶の石板に写し取ってきた愚にもつかぬ書き込みは、きれいさっぱり拭い去り、ただタン先生の言い付けだけをこの脳中の手帳に書き記しておくぞ。そのほかのよしなしごとなどは消えてしまえーうむ、きっとだ!

おお、何という非道な手口。それに、ああ、あの悪党、悪党め!微笑みして、微笑みをたたえながら、しかも悪党たりうる、このサウスタウンではそういうことができるらしい…。

やい、ギース、もう逃げられぬぞ。さあ、我が身の守り言葉だ。「ジェフを忘れるな、ジェフの無念を」…堅く誓ったぞ。

(キング・オブ・ファイターズに向かうテリー。見送るタン)

参考文献:新潮文庫「ハムレット」・シェイクスピア作・福田恒存訳

(埼玉県　2浪人君㊌Ⓢ)

★あまりに強引で力技な人物設定が素敵ですね。テレカ当たり(↑一度言ってみたかった)。

今月の
超 工 芸







➡（大阪府 浅田一則君㉑・㉛）サイズは1／5で全高32㎝ほどです。フィギィアを作り始めてこれで5作目、でもまだ満足いくものが作れなくて四苦八苦しています。次回はユリ・サカザキだ！）★ごくろうさま。次作も頑張ってね。

解説グレネイド お手軽クリティカルズ

ゲーメスト4月号でもチョコっと載っていたが、今ゲーセンで最も熱いゲームは、なんといってもナムコの「X－DAY」だっ！

こういうオイラも友達に教えてもらうまでこのオモシロさが分からなかったが、とにかく熱い！

パッと見にはゲーセンの入り口付近に置いてあるエレメカの類に見える。現にそうなのだが。ほかのエレメカ、占いマシーンと一線を画しているのは「ランキング表示」がおもしろいところ。

そんなわけで、自分の享年を占うのは最初だけ。2回目以降は「めざせ神！」または「めざせアンデット大王！」これがかなり難しいのなんの。曲も、あまり良く聞こえないけどかなりいい。難点は1PLAYの高さ（¥200）ぐらい。

とにかく、やったことのない人は「とりあえずプレ～イ」だっ！

P.S. 攻略してくれい（無理だって）！

（奈良県 電撃芸大生君Ⓤ）

★私は初プレイ享年78歳でした。孫の顔見られるかな？

謎に包まれたカルトゲームを探すべく生まれて来た旅芸（夢）人の私は、またしても恐るべきゲームを発見した。

そのゲームの名は「グランドクロス」。名前だけではジャンルがとてもわかりにくいが、実はこれ、ピンボールのゲーム化なのだ。

ピンボールのゲーム化は、多分デコの「ガンボール」以来だろう（え？知らない）。

さて、内容だが、ボールに変形したロボットをフリッパーではじいて敵ボスをやっつけるのが目的（なぜロボットがボールになる必要があるのか？）。

このゲームはなんと8ボタン制（正確には6ボタンかな？）である。左右に2つずつあるフリッパー用ボタンとITEMボタン2つ、TILTボタン2つだ。おかげでとっつきにくく、いつの間にかボールを落としてしまう…。

だから1面すらクリアしていない（笑）。

さらにメーカー名も謎に包まれている。「エクセレントシステム」というのだが、これは「エクセリオン愛好家の組織」という意味じゃあるまいな…。

しかし、ボイスがイカスので、やっている価値はあると思うぞ。みんな探せ！探すのだ！そしてプレイして発狂するのだ！

最後の一言：これで気になる謎のメーカーがまた一つ増えたね（笑）。

（福岡県 新陰流さぶろう君㊣Ⓥ）

★私も先日プレイしましたが、実際に筐体を揺らせないから、やっててとてもじれったいのだーっ！

忘れずに投票だ 年間アイランド大賞

▼大賞の選び方

★アイランドページに掲載された作品それぞれに文章作品なら①、②、③…と通し番号を打ちます。読者の皆さんが見た月号のアイランドの中で、一番楽しかったもの、感慨を覚えたものを、率直な感想とともにアンケートはがきに記入、編集部あてで郵送してください。あなたの1票が1ポイントとして、その作品に加算されるシステムです。1年間を通じて最も高いポイントを得た文章作品、イラスト作品それぞれ1作を「年間アイランド大賞」として、2月号誌上で発表します。

★また、毎月のアイランドの中で最も優れた作品には、編集部から「月間アイランド賞」を表彰。アンケートはがきのポイント集計で、該当作品に10ポイントを加算します。多くの読者のツボをつかんだ作品が、大賞に選ばれる。シンプルでわかりやすい大賞選考システムです。

▼期待です副賞は…

★もちろん大賞授賞者の栄誉をたたえるだけでなく、みなさんに喜ばれる副賞を用意することも、忘れてはいません。ハリキッて、イラスト&文章のお便りを送ってくださいね。

P.S. 組織票アンケートは×ね。

『インフォメーションアクトンベイビー』 まってるぜ

ゲーメスト月2回刊に伴い、何とアイランドも月2回！冒険するなあ新声社も。

と、いうわけで締め切りに変更点がありますのでお知らせ。

締め切りは月2回。5日と20日（必着がうれしいです）の2つになりました。

ガンガン投稿してもらえるのもうれしいんだけど、これまでのように月一投稿サイクルでもかまいません。5日か20日、好きなほうを締め切りに決めてハガキを送ってくれても結構っス。あんまり無理して体壊しても大変だしね（テメエの心配しろって）。

ふるってご投稿願います。

月2回ということで、私も未熟ながら、毎号命を削って、これまで以上にアイランドに尽くしたいと思います。

本当に稚拙で愚かで浅はかな担当ですが一人でもアイランドに参加してくれる読者がいる限り、ゲームを愛してくれるみんながいる限り…精一杯の誌面を届けたいっス。

うっしゃ！私の青春はゲーメストアイランドに捧げるぜい！単位も彼女もいらねぇ！

（うあー）みんなの投稿待ってるぜ！

（田渕健康）

喧嘩三昧 ミゾグチ一人旅

ここはフランスのどっかの貴族のお屋敷の中。そこには坊ちゃん育ちのフランス人、ジャン・ピエールと、むさくるしい日本人の溝口誠がいた。

「やあ、初めまして溝口君。お目にかかれて光栄ですよ、今日は…」

と、挨拶するジャンであったが、溝口は

「ほーごっついシャンデリアじゃのォ～」

と、天井を見ていて人の話を聞いていない様子。

「溝口君、聞いているかねっ」

「えっ…おお、それよりにーちゃん、はよ一戦交えよーぜ」

溝口は履いていたゲタを放り出して、やる気十分の様子。

「フッ、そんなに早死にしたいのですか？溝口君」

口にバラをくわえつつ、ジャンが呟く。

「なにお～っ、キサマみたいなキザ野郎は鼻血が出るほど殴らにゃわからんみたいやなっ、いくでにーちゃん！」

そー言い放つと、溝口はガニ股でジャンに突進した。

「チェストーッ！ 頭突き虎流砕ッッ！」

もろ全部入った。

ジャンは吹っ飛び、付近の彫刻像に激突して倒れた。

「ぐはっやるな溝口君…だが私はもうだめだ…骨が折れてしまったらしい…さあ、好きなように料理するがいい…**さあ！**」

「なにおーっっ骨が折れただとーっっ！そりゃ**カルシウム**が足りんからじゃ～っ！ちゃんと毎日**牛乳**と**ニボシ**食えバカもんっ」

そういってジャンに背を向けて、溝口は去ろうとした。

「な、なぜトドメをささないっ？溝口くんっ」

ジャンが不思議そうに問う。

「にーちゃん、命は大事にせにゃあかん。死んだらおいしいご飯たべれんようになるさかい…ヤケクソはあかんで」

「溝口くん…」

ジャンの目に涙が光る。

「…なあ、にーちゃん、元気になったら、今度一緒に酒でも飲もーやっ」

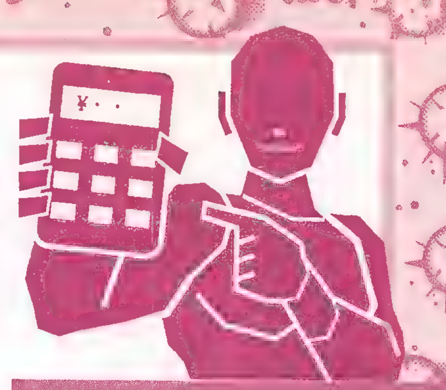
そう言って、溝口は帰途につく。

上機嫌の溝口は青空を見上げながら、林原めぐみの「夢★HURRY・UP」歌っていた…。

（鳥取県 哲学五郎君㊣Ⓣ）

★「田渕さん、僕のことやばい奴とか思ってないでしょーねっっ」（↑アトガキより）

…ごめん、ちょっと思った。



ご商談の場

いまさらながらご商談のルール

当コーナーも、最近は様々な商談を扱ってきていますが、ここで当コーナーをうまく活用するためのルールを説明したいと思います。

ルール1…あて先ははっきりと

よく「アイランド伝言板」と書かれたハガキがきますが、きちんと「ご商談の場」と記してください。自分の住所も分かりやすく読みがなをふってネ。また同人ネタは基本的にはDOHJINコーナーで取り扱っていますので、当コーナーに送っても掲載率は通常より低いのであしからず。

ルール2…成立可能なご商談を

これは「買います」「交換」などで明らかに自分勝手な内容（NEO・GEOを1万円で買います、とかね）が最近いくつか見られます。相場にもよりますが、極端に法外な価格設定は考えものです。良識をもってお互いに購入しやすい価格を設定してください。

ルール3…掲載しやすい書き方で

内容がいくらよくてもあまりに長々とした文体のハガキは結局掲載が不可能になってしまうことがあります。ていねいに書いてくれるのはありがたいのですがこのような理由でボツになってしまうハガキがいくつもあるので注意。内容を考えたあと清書、というのがベストです。大体50字くらいまでにまとめてください。

ルール4…内容には責任をもって

もう当然のことです。どんな内容のものでもキチンとあとあと責任がもてないようならハガキは出さないでください。

以上のルールを守ってハガキを出せば、少なくとも門前払いはありません。あとはアイランドと同じく確率的なものと内容勝負になります（担当の趣味をついたりするのも一つの手かも？）。

買います

●ワールドヒーローズ2およびサムライスピリッツのビデオ（付録付き・美品に限る）を適価で。希望価格明記でご連絡を。③（〒090 北海道北見市ときわ町3-8-8 相場利香）

●餓狼伝説スペシャル、サムスピ、龍虎の拳2のポスターをそれぞれ適価で。送料こちら、Wハガキで。③（〒678 兵庫県相生市矢野町榊891 島津智昭）

●ゲーメストバックナンバーNo.1～37、41～43、45、56、59、62、63、65、67～75、79を買います。バラ可、美品希望。希望価格明記で。③（〒763 香川県丸亀市富士見1-1-1 小谷朝一郎）

●NEO・GEOソフトのラストリゾート及びビューポイントを適価で買います。②（〒204 東京都清瀬市野塩2-387-14-402 馬場弘一）

売ります

●NEO・GEO本体＋サムスピを3万7000円で、別売コントローラーとメモリーカードを＋3000円で売ります。送料そちら持ちで、Wハガキでご連絡を。②（〒085 北海道釧路市武佐4-11-12 吉田敏夫）

●ゲーメストNo.11～最近号までと増刊号（一部欠如）をまとめて1万円で。近くの人希望。②（〒135 東京都江東区平野4-13-16-502 岡英二）

●香港で購入した「街頭覇王」No.1～61、67を売ります。手渡しできる人に限る、希望価格を書いてWハガキで。③（〒125 東京都葛飾区高砂2-3-14メゾン・ド・セキネ3B 若月康雄）

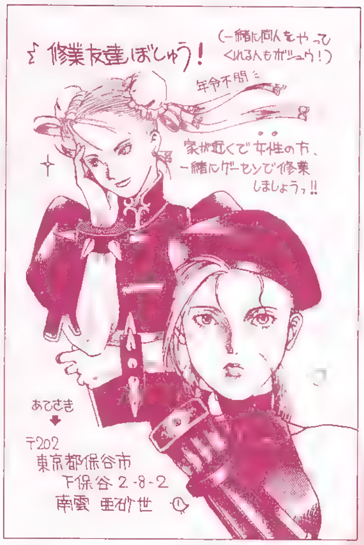
●PC・DUO-R、天の声バンク2個、メモリーベース、マルチタップ、6Bパッド2個、パッド2個、マウス＋ソフトいろいろを3万5000円以上で。希望価格を書いてWハガキで。②（〒520-21 滋賀県大津市大萱3-2-16 池田正之）

交換・その他

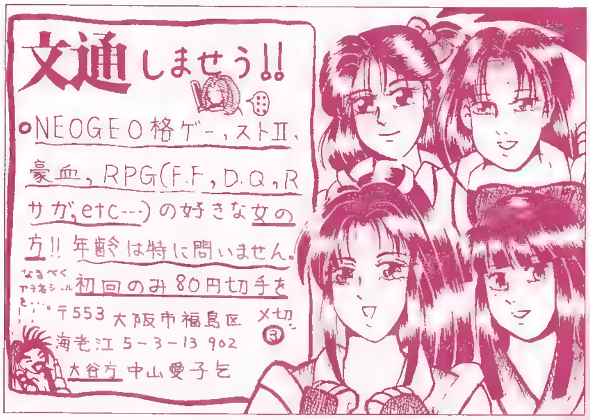
●こちらのNEO・GEOソフト餓狼2＋メモリーカードをあなたのSFC本体と。Wハガキで。②（〒344 春日部市牛島1400-1 鈴木まで）

●ゲームが好きな25歳前後の方、お友達になりましょう。男女は問いません。③（〒362 埼玉県上尾市小泉84-51 伊藤清美）

●ソニックウイングスが好きな方、私と熱い想いを交わしましょう。キャラへの愛やイラストなどなんでもOK！お便りまってます。③（〒939-11 富山県高岡市戸出町3-1-3 村井亜衣）









（北海道 イタリア娘君）

お便り募集

ゲーマー地獄の一丁目、ゲーメストアイランドでは、あなたのご投稿を手ぐすね引いて待ち受けております。締め切りは毎月5日と20日。どちらでもオッケーっス。イラストを封書で送る場合には、一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずにね。本名の後にアイランド掲載回数を書いてもらえると助かります。ささ、来る者はコバまず、去る者は逃がさず!! ドンと来い読者様方!! 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社ゲーメストアイランド係

NEBULASRAY

ネビュラスレイ　第1部

©(株)ナムコ

〜STORY OF THE RESISTANCE〜

キャラクター紹介編



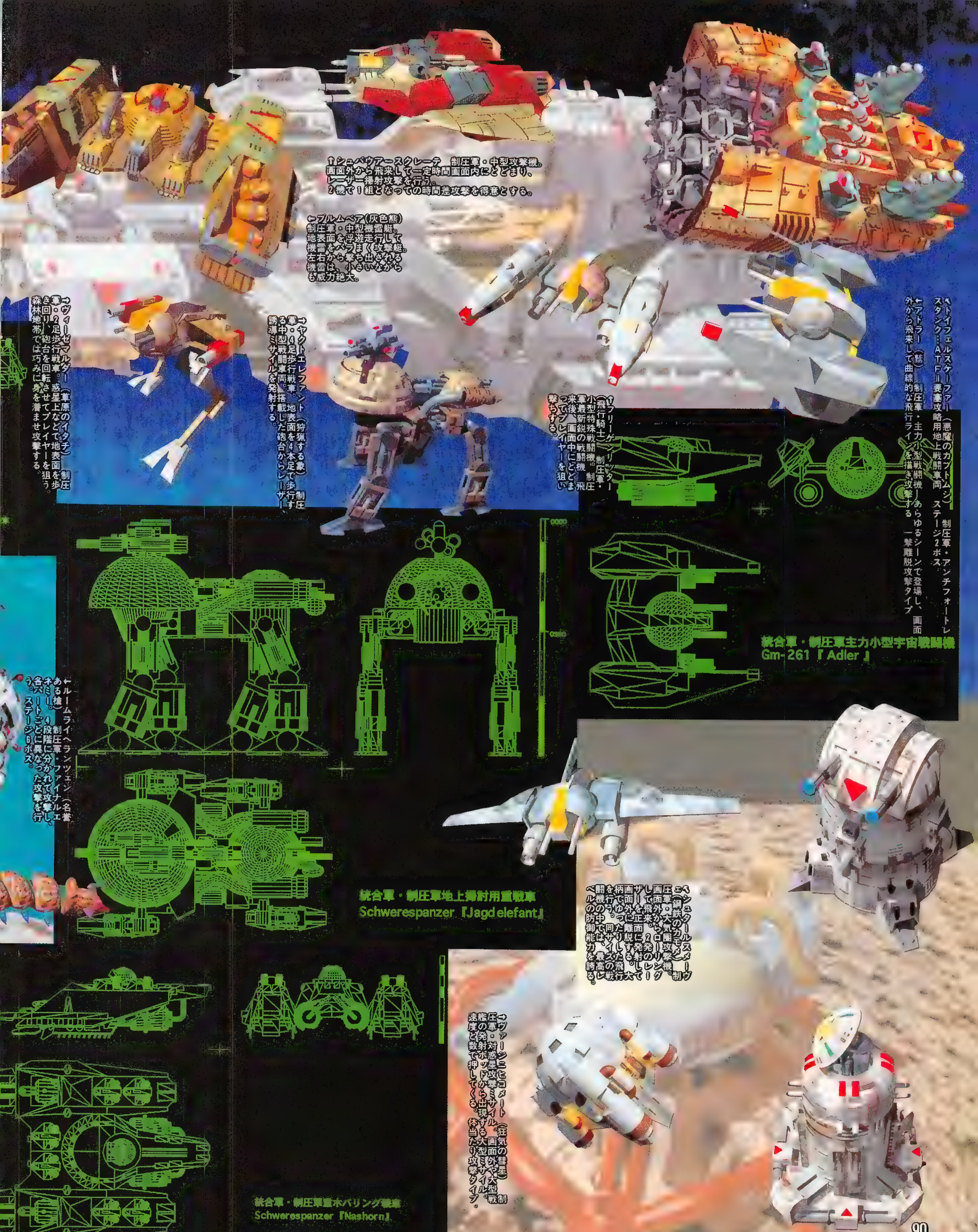




抵抗軍・宇宙戦闘機
『Fighting Ray』

抵抗軍攻撃部隊いざ発進!!





↑シュバウアースクレーテ　制圧軍・中型攻撃機。画面外から飛来して一定時間画面内にとどまり、レーザー掃射攻撃を行う。2機で1組となっての時間差攻撃を得意とする。

←ブルムベア（灰色熊）制圧軍・中型機雷艇。地表面を浮遊走行して機雷をバラまく攻撃艇。左右から撃ち出される機雷は、小さいながらも威力絶大。

↖トイフェルスケーファー（悪魔のカブトムシ）制圧軍・アンチフォートレスタンク…ATF＝要塞攻略用地上戦闘車両　ステージ2ボス。

←アドラー（鷲）制圧軍・主力小型戦闘機。あらゆるシーンで登場し、画面外から飛来して曲線的な飛行ラインを描き攻撃する一撃離脱攻撃タイプ

→ヴィーゼマルダー（草原のイタチ）制圧軍・2足歩行戦車。惑星上などで地表面を歩き回り、砲台を回転させてプレイヤーを狙う。森林地帯では巧みに身を潜ませ攻撃する。

→ヤクトエレファント（狩猟する象）制圧軍・4足歩行戦車。地表面を4本足で歩行する中型戦闘車両。搭載した砲台からレーザー、誘導ミサイルを発射する。

↑フリーゲンリッター（飛行騎士）制圧軍・小型特殊戦闘機。制圧軍最新鋭の戦闘機。飛来後、画面中にとどまってプレイヤーを狙い撃ちする。

統合軍・制圧軍主力小型宇宙戦闘機
Gm-261『Adler』

←ルームライヘランツェン（名誉ある槍）制圧軍・ファイナルエネミー。4段階に分かれて攻撃し、各パーツごとに異なった攻撃を行う。ステージ6ボス。

統合軍・制圧軍地上掃討用重戦車
Schwerespanzer『Jagdelefant』

↖シュタールスメーヴェ（鋼鉄のカモメ）制圧軍・大気圏攻撃機。画面外からローリングして飛来。2発のレーザーを正面に発射して画面外に離脱する。大柄でゆったりした飛行を行う。同サイズの戦闘機の中では、最高レベルの防御能力を誇る。

→ヴァージニヒコメート（狂気の彗星）制圧軍・対惑星攻撃ミサイル。画面外や大型戦艦の発射ポッドから出現する大型ミサイル。速度と数で押してくる。体当たり攻撃タイプ。

統合軍・制圧軍重ホバリング戦車
Schwerespanzer『Nashorn』







↘シュツルムフォーゲル（嵐の鳥）　制圧軍・惑星防衛用高速迎撃機。ステージ2など高空シーンで登場。高速で飛来して攻撃する。4機1組で攻撃を行う。



↗カルストイェーガー（猟兵）　制圧軍・小型ミサイル戦闘機。突然飛来して誘導ミサイルを発射、離脱する。単体での行動が中心となるが、後半では編隊でも登場。

↓クロスツァウベラー（偉大な魔法使い）　制圧軍・宇宙要塞コア。宇宙要塞表面の溝状通路の最深部に設置されたコア。非常に強力な攻撃をする。ステージ5ボス。





➡ユピタルスプフィール（至高神の矢）　制圧軍・チューブレーザー・宇宙要塞防衛部隊の主力中型戦闘機。要塞からのエネルギーで強力なレーザーを発射する





↑ナースホルン（サイの角）　制圧軍・ランドクルーザー。高速でホバリング移動する大型戦闘兵器。多方面に弾を撃ち、強力なレーザー攻撃も行う。

➡マルステアグランツ（栄光の軍神）　制圧軍・バトルシップAX。機動艦隊の中枢となる旗艦に装備される戦闘兵器。高速回転しながらレーザー、ミサイルで攻撃。

↖アステロイドワーム　ステージ3・小惑星帯に巣くう巨大な宇宙生物。円を描くように蛇さながらの動きで、自機を翻弄する。頭部以外に弱点はない。

↗サンドアーム　ステージ4・砂漠地帯に生息する巨大な宇宙生物。突如として地面から盛り上がるように襲いかかる。硬いうろこ状の体が特徴。

前半面を親切攻略だ!!

ネビュラスレイ

第2部

~THE TACTICAL CONQUEST~

前半面1面と2面をボスの攻略を中心に親切攻略。手強いボスもこれで安心だ!!

担当：DS1

発売されてもうすぐ1カ月、ネビュラスレイは、もうプレイしたかな？

3面、4面で手こずっている人も多いとは思うが、1面、2面をノーミスで、しっかり抜けることができるようになってから後半戦に挑むとしよう。

記事中の敵キャラの名称などは、89～91ページに載っているので、そちらも参考にしてもらいたい。

前号の補足

完成バージョンでは、自機のショットがセミオートになり、快適な連射感覚を得たと同時に、ウインドショットが以前よりも若干使いやすくなっている。

そして、スピードアップに関しても、初期段階と再スタート時での違いがなくなり、ボムの効果時間も、わずかながら長くなった。

やはり、完成バージョンでは、どういった場面でウインドショットに切り替えるかが重要になりそうだ。

攻略上の注意点

ネビュラスレイの攻略を進めていく上で、覚えてもらいたい注意点が2、3ある。

これから挙げるポイントを注意するのと、しないのとでは、ずいぶん違ってくるハズだ。

第1には、ザコ敵の対処法が挙げられる。

このゲームでのザコ敵は、不意に弾を撃ってきたり、特異なラインを描いて自機に体当たりをしてくる。

つまり、ザコをザコなりに対処していこうとすると、突然に弾を撃たれてやられてしまう、といったことが実に多い。常に油断のないゲーム運びが必要だ。

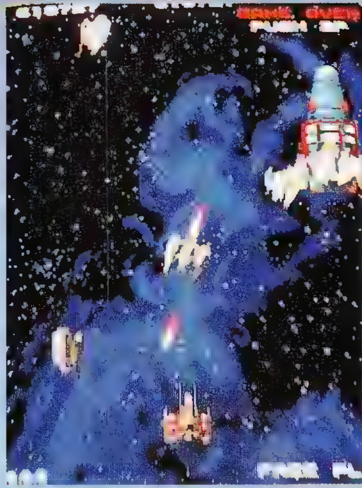
第2に、スピードとパワーアップアイテム。

スピードは、2速か3速が無難な速度だ。1速では遅いし、4速以上ではボス戦で致命的な速度になりかねない。

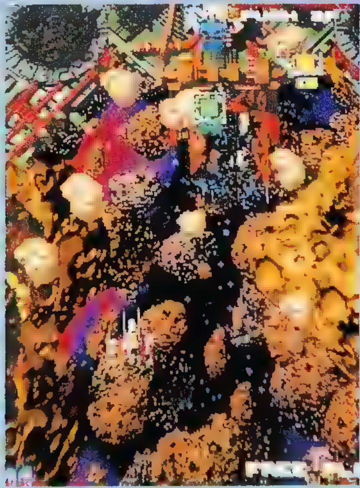
そして、パワーアップアイテムの回収のしにくさも問題になってくる。

一度死ぬと、ただでさえ上のほうに漂って、回収困難なパワーアップアイテムが、自機のスピードの遅さも手伝って、非常に取りにくい。

とにかく、無敵時間中にスピードアップだけは、急いで取りにいこう。



ザコ敵だからといって、油断できないゾ。



一度死ぬと、当然ながらかなりつらい。



ボンバー使用中の撃ち込みも重要。

第3に、ボムの使い方。

出現即破壊が、このゲームの基本となっている、と前回まで説明してきたが、それがボムの使い方と、どう関係があるのかというと…。

いままでのシューティングのように、危機回避にボムを使っていくやり方では間に合わないことが多い。

間に合ったとしても、ボス戦などではすぐまたピンチになることが何度となくある。

ではどうするのか？ボス戦では、破壊できる部分を狙ってショットと一緒に集中攻撃。通常ステージでは、説明しにくいが「危険になりそうな気配を感じたら」ボムを使う。先手を打つ使い方をしよう。

前置きが長くなってしまったが、ゲーメスト月2回刊記念攻略第1回（全3回予定）「ネビュラスレイ」。いよいよスタート。

ステージ01 エクセオ・エリア

基本的にグロウショットを使用していく。

ウインドショットで行くほうが稼げるが、最初からシビアな稼ぎを意識する必要もないだろう。なにより、グロウショットのほうが安全である。

まず敵主力巡洋艦ゼーヴォルフが登場する。1面では中央から2発の弾を撃ってくるだけなので問題はないはずだ。

アイテムキャリアからは、最初にスピードアップ、次にサイドアームが出てくるので、FかHを取って、大型戦艦ライヒスケーニッヒを破壊していこう。ライヒスケーニッヒのレーザーは、中央の砲台を先に破壊すれば安全に抜けられる。

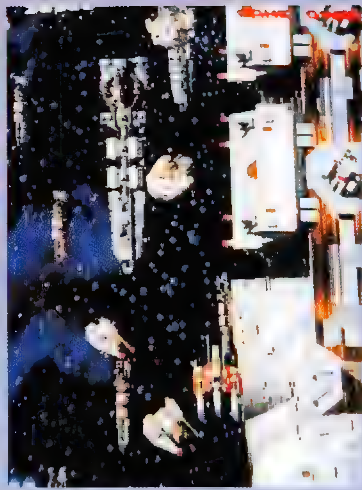
2艦目のライヒスケーニッヒは、右へのスクロールのさせ方が悪いと、突然出現するヴァージニヒコメートにやられてしまう。注意しよう。

1面は、出現する敵の数も少ないので、比較的楽にボスまでいけるはずだ。









ここでのスクロールは慎重に。

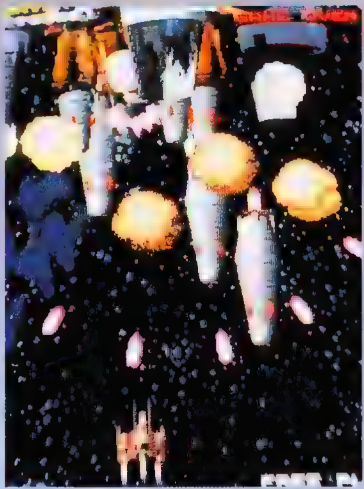
ステージ01ボス「マルステアグランツ」

ー砲口を狙い、レーザーを撃たれそうになったら右側に回り込む。

きっちり撃ち込めば、レーザーを撃たれる前に破壊することも可能だ。

あとは、中央のミサイルと弾に注意して弱点を狙っていこう。

うかつに正面で戦ったり、中心からの放射状の弾をむやみに動いて回避しようとせず、慎重に、ずらすようにかわしていくことがコツだ。



中央のミサイルは、無理せずかわそう。

ステージ02「エヴァグレネス」エリア

急上昇してくるシュツルムフォーゲルに注意が必要だ。

その後の空中機雷艇ヴィルベルビント2機は、どちらか1機を先に破壊し、もう1機を放射状の弾は敵機の中心で、直後の2発の弾は、中心からすこしずらして避ける。

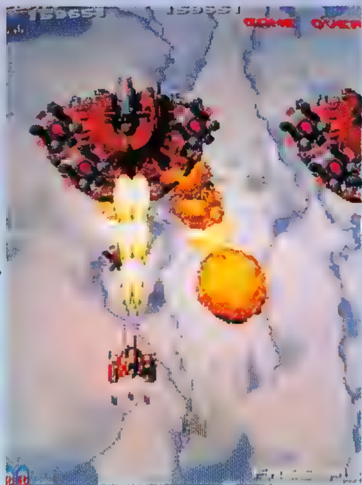
森林地帯に入り、2面の空中の敵では、シュタールスメーヴェが強敵だ。

敵正面で油断しないことが大切だ。画面下のほうでも弾を撃ってくるぞ。

地上では、森に潜むヴィーゼマルダー、かなりの耐久力を持つヤクトエレファントが手強い相手となる。

ヴィーゼマルダーは、出現位置などを覚えていけば、後々楽になってくる。





ヴィルベルビントは早めに撃ち込みに行く。



ここではヤクトエレファントを早めに倒す。

少々やっかいなのが、後半のタワー砲台とヤクトエレファント出現地点。

ここはとにかくヤクトエレファントを早めに撃ち込みにいき破壊しないと、敵の弾にすぐに追い込まれてしまう。

後半で出てくるアイテムキャリアが持つサイドアームは、多少泳がせてから取り、ボス戦まで持たせれば、ボスの攻略が楽になるぞ。

ステージ02ボス「トイフェルスケーファー」

とにかく最初に左右の砲台を破壊することが最重要。これを破壊できずに弾を撃ち始められると、非常につらい。

ボスまで、サイドアームを残してあれば問題はないが、そうでないならボムを使って破壊したほうがいいだろう。

一応、ボムを使わずに通常のショットだけで撃たれる前に破壊できるが、少々つらいかも…。

左右の砲台を先に破壊できたなら、放射状の弾に注意しつつ、大型ミサイルランチャーとスモークディスチャージャーを破壊していこう。

中心から、自機1機分左が、放射状の弾に対する安全地帯になっている。

ボスの連射弾は、超こきざみに動いてかわすか、大きく左右どちらかに動いて、弾のすきまを切り返して避ける。

一見手強いように見える2面ボスも、きっちり対処すれば、1面ボスよりも楽なのではないだろうか。





放射状の弾は、ここが一応安全地帯。

連続でドーンといくぜ!!

読者プレゼント 第1回

バンプレスト提供

㉘SFC版
スーパーロボット対戦EX
ロムカセット　3名



カネコ提供

㉙カネコ特製
腕時計　5名



セガ提供

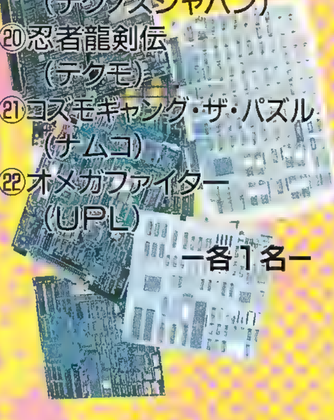
㉚ソニック・ザ・ヘッジホッグ
カレンダー　50名



特選基板大放出!

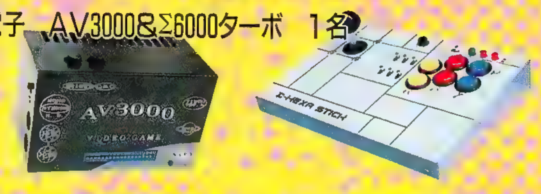
⑫R-TYPE
（アイレム）
⑬サイドアーム
（カプコン）
⑭スカイソルジャー
（SNK）
⑮テトリス
（セガ）
⑯ヴォルフィード
（タイトー）
⑰達人
（東亜プラン）
⑱ロボコップ
（データイースト）
⑲熱血硬派くにお君
（テクノスジャパン）
⑳忍者龍剣伝
（テクモ）
㉑コズモギャング・ザ・パズル
（ナムコ）
㉒オメガファイター
（UPL）

—各1名—



超豪華!自分の家でアーケードゲームを楽しむのだ!

①シグマ電子　AV3000&Σ6000ターボ　1名





②KIC　パナツイン　1名

③KIC　パナカスタム　1名





④ハッピー商会　VEGA-9000DX　1名

⑤ロータスプレス
LAM-1&ジョイスティック　1名



⑥メディック　MEDIA21　1名



⑦キョーワインター
COMBO AV　1名

コンシューマ機も持ってけコーナー

⑧任天堂　スーパーファミコン　1名



⑩日本電気HE　PCエンジンDUO・R　1名





⑨セガ　メガドライブ&メガCDセット　1名



⑪SNK NEO・GEO　1名

ゲーメスト月2回刊化記念

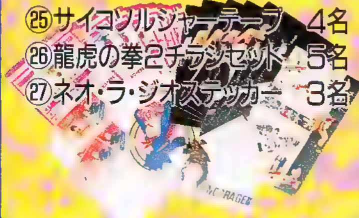
今号から3回 超特大

新声社ゲーメスト、ゲ屋&読者サービス部提供

⑭ゲーメストCDセット（3点1組）　10名
⑮ゲーメストバインダー　5名
⑯ゲーメストキャリーケース　5名
⑰ゲーメストビデオ（スーパーストII）　1名
⑱ゲーメストビデオ（餓狼伝説スペシャル）　1名
⑲ゲーメストビデオ（最強バトル）　1名
⑳ゲーメストビデオ（侍魂）　1名
㉑ゲーメストビデオ（ワーヒー2）　1名
㉒ゲーメストビデオ（餓狼伝説2）　1名
㉓ゲーメストビデオ（F・ファイト）　1名
㉔ワールドヒーローズ2テレカセット　1名
㉕餓狼伝説スペシャルテレカセットA　1名
㉖餓狼伝説スペシャルテレカセットB　1名
㉗餓狼伝説スペシャル下敷き　10名
㉘餓狼伝説スペシャルキーホルダー　10名
㉙餓狼伝説スペシャル消しゴム　20名
㊵餓狼伝説スペシャルカンペン　10名
㊶大張・舞等身大ポスター　1名
㊷織倉・ジャンヌ等身大ポスター　1名
㊸都築・ナコルル等身大ポスター　1名
㊹ナコルルSPタオル　10名
㊺対戦野郎Tシャツ　1名
㊻サムライスピリッツランプ　1名
㊼月2回刊化記念限定オリジナルTシャツ　50名

SNK提供

㉓サイコソルジャーステッカー　10名
㉔サイコソルジャーチラシ　10名
㉕サイコソルジャーテープ　4名
㉖龍虎の拳2チラシセット　5名
㉗ネオ・ラ・ジオステッカー　3名



カプコン提供

㉛スーパーストIIX 特大ポスター　5名



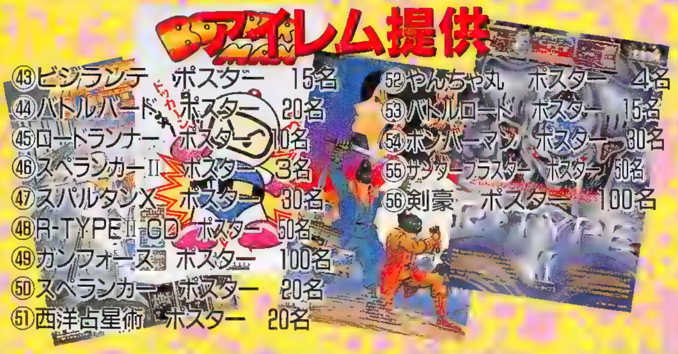
データイースト提供

㉞オリジナルシャーペン　10名
㉟ロゴステッカー　5名
㊱ピンボールセット　10名
㊲ファイターズヒストリーダイナマイトインストセット　2名
㊳シャープ&ボールペン　3名
㊴フライングパワーディスク英語インスト　5名
㊵デスブレイドインストガード　5名
㊶トレーナー　2名
㊷ステーショナリーセット　3名



アイレム提供

㊸ビジランテ　ポスター　15名
㊹バトルバード　ポスター　20名
㊺ロードランナー　ポスター　10名
㊻スペランカーII　ポスター　3名
㊼スパルタンX　ポスター　30名
㊽R-TYPE II CD　ポスター　50名
㊾ガンフォース　ポスター　100名
㊿スペランカー　ポスター　20名
51西洋占星術　ポスター　20名
52やんちゃ丸　ポスター　4名
53バトルロード　ポスター　15名
54ボンバーマン　ポスター　30名
55サンダーブラスター　ポスター　50名
56剣豪　ポスター　100名



応募方法

57ページのアンケートはがきに、希望商品番号ほか必要事項を記入のうえ、50円切手を貼って応募ください。さて、今回はまだ1回目だ。次号（4月30日発売号）も、ドカーンと豪華なプレゼントを用意しているので楽しみにしていてくれ！

ビデオシステム提供

57ゲームミュージックCD
58ソニックウイングス　3名



ナムコ提供

59ギャラクシアン3　Tシャツ　3名
60熱闘激闘クイズ島　ポップ　3名
61ニューマンアスレチックス　ポップ　3名
62ナムコゲームロゴステッカー　10名



東亜プラン提供

32シャープ&ボールペン　10名
33ドギューンビデオ　1名





ざん
まい
三昧!
格闘ゲームは初めてなんだけど、
だいじょうぶ?
という方には武者修行モード
コンピュータ相手の3ラウンド対戦で、闘う相手を16人の中から選んで勝つと、再び対戦相手を選ぶことができ、4人勝ち抜くとクリアだ! 格闘ゲームの苦手な人も修行モードで相手の弱点を見つければOK!
対応システム搭載!
WORLD HEROES 2 JET™
『ワールドヒーローズ2JET』
格闘ゲームはおてのもの!スピーディーな展開を楽しみたい!
という方には超武会モード
16人と大会形式で闘う勝ち越しバトルだ! 1日につき3人の英雄と一本ずつ勝負を行い、3人のうち2人に勝てば次の日に出場できる! 派手な演出も見逃せないぞ! 超武会に隠された秘密を暴け!
大会初日の1回戦だ!まずはマッドマン。
178メガで近日登場!!
ADKテレフォンサービス ☎048-775-2347



THE 100MEGA SHOCK!
新製品
かく とう
格闘
ENEMY SELECT
誰と闘いたいのかね
マルチプレーヤー
STATUS SELECT
攻撃力重視タイプ
スピード重視タイプ
ATTACK DEFENS SPEED
ATTACK DEFENS SPEED
ーターセレクトだ。
やっぱり格闘ゲームは対戦！バリエーションのある闘いで遊びたい！
という方には対戦モード！
対戦モードでは新たにパラメーターセレクトを導入！『ノーマル』『攻撃力重視』『防御力重視』『スピード重視』の4タイプから自由にセレクトできるぞ！　4096通りの対戦組み合わせだ！
格闘ゲームの対戦革命が起きる！
©SNK・ADK 1994
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
発売元
SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311　(大代表)
開発元
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8　TEL.048(775)2412

フレンダーとインターセプターの不思議な関係

イラスト・古葉美一

コンスポ

FC スクウェア 発売中 価格6800円

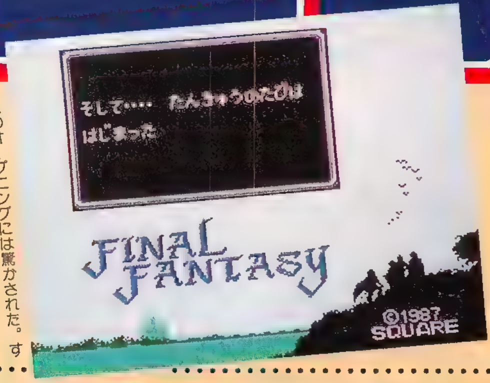
すべてのものに、輝きを…

ファイナルファンタジーI・II

今や、伝説となった？ FF I・IIが1本のソフトになって帰って来た。この名作を肌で感じてほしい。

4つのクリスタルの輝きを取り戻せ

伝説の光の戦士たち4人は、自らが持つクリスタルに再び光を取り戻すため、山に海に大空にと、駆けめぐる冒険の旅に出る。と書くと、現在のどこにでもあるRPGのようだが、サイドビューの戦闘シーン、歩く速さの4倍のスピードで飛ぶ飛空艇などは、このIが先駆けとなってるのだ。



このオープニングには驚かされた。すばらしい演出である。

今回のI・IIは、リニューアル版となるのでクリアした人も多いと思う。そこで内容をいつもより深く掘り下げていこう(もうコンスポは、紹介するだけのページとは言わせないぞ!!)。

キツイっ! キツすぎうスよ!!

昔のものと比べると、攻撃のミスが少なくなったと思う。しかーし、相変わらず一発死が怖い。生き返りが"レイズ"しかないことを考えると、この死にやすさは尋常じゃあない!!(でもそこがいい?)

モンクが超大器晩成型だということは、意外と知られていない事実。論より証拠、この画面写真を見てもらえればわかるだろう。そう、マサムネを持ったナイトよりも攻撃力が高いのだ!!こんなにイカしたマスター…おっと、スーパーモンク、使わない手はないと思うけど。



見よ!このスーパーモンクの攻撃力を!!カオスを2発で屠りさる剛の者。

だア～～れも逃げられない…

IIはプレイ方法いかんによって、全く違ったゲームになるのが特徴。サルのようにパーティーアタックかますのは論外として、戦士系と魔術士系のパーティーとでは、戦略

SFC カプコン 発売中 9800円(税別)

かせぎ=レベルアップだぜ!

ザ・キング オブ ドラゴンズ

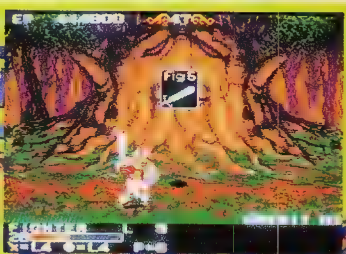
キャプテンコマンドーに続くCPシステム第16弾として91年に登場した『キングオブドラゴンズ』(以後キンドラ)。ファンタジーゲームの傑作と誉れ高いこのゲームが、SFCに登場だ。

実に硬派なファンタジーゲーム!

ゲームシステムはファイナルファイトタイプの横スクロールアクション。群がる敵をおのが武器で蹴散らし、各ステージに居を構えるボスどもをセーバイしていく、非常にポピュラーなものだ。

そのナイショなシステムに、カプコンならではの味付けがされていて、これがまた美味しい。グラフィックしかり、バランスしかりね。

選べるキャラは、ファイター、クレリック、ドワーフ(以上戦士タイプ)、エルフ、ウィザード(以上魔法使いタイプ)の5キャラ。きゃつらは先へ進むにつれ、強力な武器を手にいれていく。グラフィックも派手になっていくので、しんぼーたまらんぞ。



ボスを屠れば、ごっつい部器が我が手中に!やったるでー♡

でかいのね。ギルディスったら

はっきりいってこのキンドラは難しい。敵はどんどん多くなるし、カタくなる。全16のステージを勝ち抜くためには、戦士タイプならガード、魔法使いタイプなら魔法、これらの使いどころが重要。ガードはほとんどの攻撃を無力化し、魔法はまとまった敵を一気に粉砕することができるぞ。このポイントをおさえておけば、打倒ギルディスも夢じゃあない!



ボクドラゴンナイト。七星剣持ってます。え?フッシュソード?

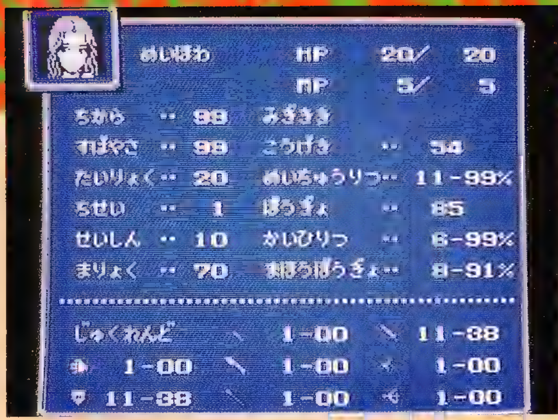
これなら基板くんもOKさ!

実は、私ことマウント二田は、キンドラの基板を買っちゃおうかとマジで考えたほどキンドラ好き。そんな私だが、このSFC版をプレイし、「このマウントをして満足させきるとは…」と思わずうなってしまった。

そう、それほどの移植度の高さなのだ。泥棒が出てこないのは残念だけどね。2人プレイはできるので、対戦だけじゃなくて、たまには協力プレイとしゃれこもう!(マウント・III)



我がパーティーをして…満足させきるケタ外れの戦闘力!! それがこの鉄巨人だ!!



プレイヤーの意志により、自由なキャラメイキングができる。これは極端な例。

が全く異なる。そこで究極のプロフェッショナル集団として、育てる必要が出てくるわけだが、私のオススメは、剣と盾である。剣の追加効果を利用しつつ、盾で敵の攻撃を回避すれば、ノーダメージも夢じゃない!!(マジで)特に眠りの剣と古代の剣は、大抵のモンスターに威力を発揮するため、最後までお世話になる(なんと、ラストの皇帝さえ寝かしてしまう。こりゃ使うしかねーっスよ!!)。



オープニングから飛ばしてます!!リセットした人も多いのでは?

唐突ではあるが、鉄巨人って知ってるかな? 居場所は写真を参考に探してもらうとして、問題はこいつの持ってるアイテムである。エクスカリバー、イージスの盾、そしてあの源氏シリーズをすべて持っているという、まさにリッチ&ゴージャスなお方なのである。私もかつて、アイテムモンキーと化した一人である。

マウント二田「ゲームクリアより、アイテム集めのほうが得意ッて面だな!!」

オーガ高橋「そないなこと……ありまっけどね♡」

(オーガ高橋)

※Iのデスマシーンの居場所情報求む!!(大マジで)



会話の中の重要な単語は、覚えておきましょう。はいっ「のばら」。



全体マップに攻略本、これだけそろってこの値段は、ハッキリ言ってお得です。



ギャース!ギルディスだ。よく来たなあ。焼いちゃおっと。

キーンって感じで体力減ラズ。後半特に重宝するっス。

SFC タイトー 発売中 4980円（税別）

ナゴヤ撃ちを知っているか!?
スペースインベーダー
©1978、1994 TAITO ～オリジナルゲーム～

あのゲームセンターあらしもハマッた、『スペースインベーダー』。昔、おサルのように燃えたキミも、初めて見るキミも、一度はやらにゃーならんでしょう！

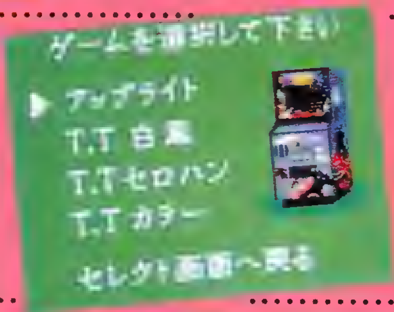


78年、文字通り日本を侵略！

昭和53年、株式会社タイトーから「スペースインベーダー」という名のアーケードゲームが発表された。ゲーム内容は、画面上部から降りて来る（侵略して来る）55匹のインベーダーを、砲台（自機）を使って撃ち落としていくという、今となってはシンプルな内容のゲーム。だが、当時は爆発的な人気を得て、老若男女ゲームセンターで百円玉の山を作っていたのだ。



侵略寸前のインベーダーは、自機に向けて弾を撃てないことを利用した独特の撃ち方の「ナゴヤ撃ち」。一番大きな10点インベーダーを最後に残すと現れる「虹（レインボー）」といった専門用語まで生まれたほど。



さらには消える五百円UFO、ぶんしんするインベーダーが加わったインベーダーパート2という続編まで製作された。今でこそゲームの続編というものが珍しくなくなってきたが、当時としてはスゴイことだった。

ジャンルでいうとシューティングになり、シューティングゲームの基礎となったと言っても過言ではないだろう。いまだに知名度、売り上げ共にこれを越えるものは無い。まあ、それだけ売れてブームになったってことだ。

最初に登場したスペースインベーダーは一色ものだった。要するに白黒だったってこと。その後、ブラウン管の上に色セロハンを付け、インベーダーが下に侵略して来るにしたがって色が変わっていくものに変更がなされ、スペースインベーダーが発表されて一年以内にカラー化されることになる。これは3種類のキャラごとに色が違うというもの。テーブル版としての発売だったらしく、一時期、喫茶店等のゲームセンター以外の場所でよく見かけたものだ。



そのインベーダーが今、16年の時を経てスーファミ版で復活した。オリジナルの香りもそのまま、実に忠実に移植されている。古き良きゲーム黎明期に帰ることができるはずだ。

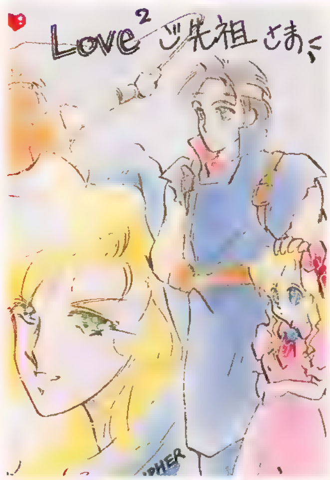
新たに対戦モードが加わったのが、イマ風ではある。


新たなるフィーチャーが加わった面もあるぞ！

飛鳥の ご家庭アイランド

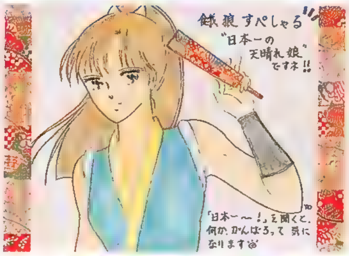
クイズ ゲームはな〜に 読者版

今回から始まりました、このコーナー。とは言っても、やってもらうことは今までどおり。ゲームのタイトルを当ててもらいます。皆さんに問題を考えてもらうのがミソなんです。知る人ぞ知る、シブいゲームを大募集!!

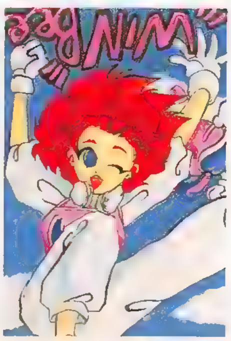


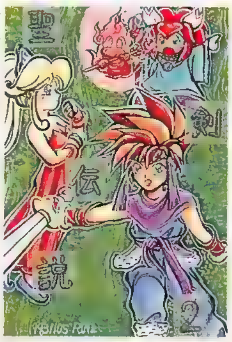
（東京都・Liptonぷぅるさん）


（大阪府 とらねこCATさん）
ぷよな人々。目もとが特にね。



（徳島県 T・Oさん）
色違いの舞ちゃんって妙に…♡


（栃木県 藤沢郁也さん）
ブルーな空がさいっこお！一緒に飛びたいな！



（北海道 忍部りんずさん）
必殺技が超アツイ！オススメはグラブね。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメスト月2回刊記念

このゲームをテレカにする!

テレホンカード応募者全員プレゼント



5月15日号 発売中!

5月30日号 4月30日発売

6月30日号 5月30日発売

についている応募券を2枚集めて応募しよう!

詳しくはP153

仏の顔も三度までと申しますが月2回刊を敢行するゲーメスト。これも応援してくれた読者さまのおかげでごじゃりまする。それを記念して特製テレホンカードを応募者全員にプレゼントしちゃうぞ。気になる図柄は、1994AOUショーで来場者が選んだベストゲームをデザインしたものだ。153ページの応募方法を穴が開くほど読んで、じゃんじゃん送ってね!

※絵柄、デザインは検討中です。

読者サービス部ゲーメスト月2回刊記念プレゼント!(4/15~5/15)

その1 3000円以上お買い上げの方にもれなくゲーメスト特製クリアホルダープレゼント!

その2 さらに抽選で100名の方にゲーメスト月2回刊記念Tシャツをプレゼントしますよ!ラッキー!!

餓狼伝説グッズ



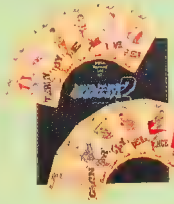
餓狼SP文具セット
[2500円 OG-5]送料:E



餓狼2文具セット
[2000円 OG-3]送料:E



餓狼伝説2テレカセットA
[1万5000円 SS-15]送料:E



餓狼伝説2テレカセットB
[1万5000円 SS-20]送料:E



餓狼SPキーホルダー
[580円 SS-65]送料:B



(1枚目)
(2枚目)

餓狼SPシール
[500円 SS-64]送料:D
※ダブルシールになってます



餓狼2下敷きセット
[3800円 SS-21]送料:F



舞等身大ポスター
[2500円 GS-2]
送料:G

新作テレカ

送料:A



スーパーX[1200円 C-37]



豪血寺一族[1200円 AT-1]



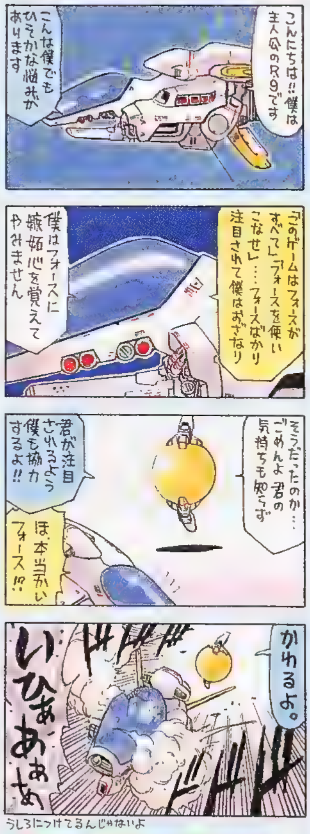
戦国エース
[1200円 PK-1]

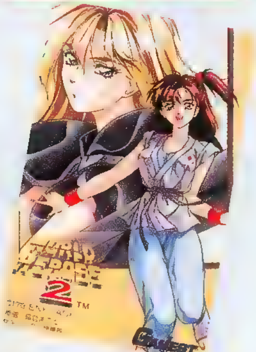
GAMEST 読者サービス部

GAMEST INFORMATION

送料	品目
A	テレカ
B	キーホルダー
C	シャープペンシル、タオル、カンペン、レポートパッド、テレカケース
D	シール、下敷き
E	文具セット、テレカセット、寺子屋セット、CD、トランプ
F	下敷きセット、ジャンパー、帽子、バインダー
G	ポスター、マグカップ
FREE	ゲーメストビデオ

吉崎観音の ゲーム大辞典
あ あーアールタイプ





織倉WH娘 [GA-2 1300円]
ワールドなヒロイン2人まとめて手に入る、とってもゴージャスなテレカ。ロマンを解する通人に捧ぐ。



不思議な感じがグーですな。
(静岡県 とほほ天国君)

皆の者、泣いて喜べ！今月から、吉崎観音先生が雑君保プ先生と月イチ交替で、4コマを描いてくれるのだ!!

WHグッズ



雑君WHマグカップ[各800円]送料：G
パイレーツ[GA-5] とんちゃえ[GA-8] 世界英雄A[GA-6]
輝いてジャンヌ[GA-10] 世界英雄B[GA-7] 忍²[GA-9]



ワールドヒーローズ2テレカセット
[1万8000円 A-4]送料：E

サムスピグッズ



サムライシャープペン
[400円 SS-47]送料：C



サムライ寺子屋セット
レポパ+下敷き+ケース+カンペン
+おまけノート+シャーペン
[2300円 OG-4]送料：E



侍魂賭乱舞
[1500円 SS-48]送料：E



ナコルルSPタオル(2枚組)
[1200円 SS-49]送料：C

忍術タオル
[1000円 SS-50]送料：C

ストIIグッズ



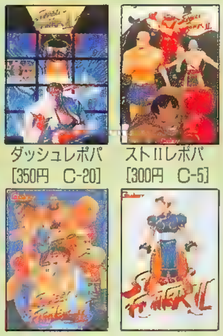
ダッシュ文具セット
レポパ+下敷き+ケース
+カンペン+おまけノート
[2000円 OG-2]送料：E



ストII文具セット
レポパ+下敷き+ケース
+カンペン+おまけノート
[1850円 OG-1]送料：E



ストII下敷きセット
下敷き12枚+特製ファイル
[3800円 C-12]送料：F



ダッシュレポパ
[350円 C-20]

ストIIレポパ
[300円 C-5]

ストII下敷き
[250円 C-6]

春麗下敷き
[280円 C-11]

テレカ 送料：A



キャミィ [1200円 C-22]
T・ホーク [1200円 C-23]
D・J [1200円 C-24]
フェイロン [1200円 C-25]
隆 [1200円 C-26]
拳 [1200円 C-27]
スーパー春麗 [1200円 C-28]
ガイル [1200円 C-29]
バルログ [1200円 C-30]
昇隆拳 [1200円 C-31]

四天王 [1200円 C-32]
波動拳 [1200円 C-33]
スーパーな奴ら [1200円 C-34]
スーパーストII [1200円 C-35]
春麗 [1000円 C-8]
オリジナル春麗 [1000円 C-9]
春麗ダッシュ [1000円 C-16]
織倉春麗 [1300円 GC-1]
織倉ジャンヌ [1300円 GA-1]
織倉舞 [1300円 GS-1]

織倉ローザ [1300円 GI-2]
織倉WH娘 [1300円 GA-2]
織倉マッドマン [1300円 GA-11]
餓狼SPテリー [1200円 SS-55]
餓狼SPアンディ [1200円 SS-56]
餓狼SP東 [1200円 SS-57]
餓狼伝説SP [1200円 SS-58]
都築ナコルル [1300円 GS-8]
皆川サムライ [1300円 GS-9]
魔法大作戦 [1300円 GR-1]

読サビのグッズはこの他にもまだまだあるぞ！注文したいのに、今号に載ってないよ〜。なんてときは、読サビに電話して在庫の確認をしてみると良いぞ!!
他社製品のビデオやCDも、読サビでは買えるのだ！流通しているものなら、取り寄せてあげれる（そのかわり、けっこう時間がかかるのだ）ので、古めのCDとかが欲しいときは、とりあえず電話して確認だ!!

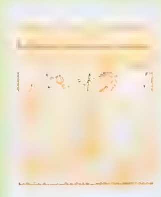
GAMEST INFORMATION

ゲーメストグッズ


ゲーメストバインダー
[800円　B-1]
送料：F


NEWバインダー
[1200円　B-2]
送料：F

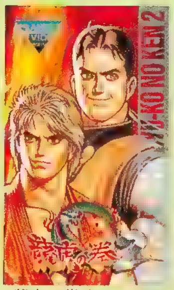

雑君テレカケース
[1000円　G-10]
送料：C


観音テレカケース
[1000円　G-11]
送料：C

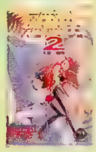

㋘屋ロゴキーホルダー
[350円　G-12]
送料：B


オリジナルキャップ
[3000円　W-8]送料：F
＊色は黒だけです。

ゲーメストビデオ

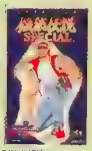

龍虎の拳２
付録：攻略インナー
[7800円　GV-8]


餓狼伝説2
付録：舞さま扇子
[6000円　GV-2]


ワールドヒーローズ2
付録：雑君キャラポップ
[6000円　GV-3]


サムライスピリッツ
付録：小冊子「五輪の書」
[7000円　GV-4]


餓狼伝説2最強バトル
付録：対戦指相撲
[6000円　GV-5]


餓狼伝説スペシャル
付録：必勝ガイド
[7000円　GV-6]


スーパーストII
付録：腐りの書
[6800円　GV-7]

ゲーメストCD

送料：E


戦国エース
[3000円　GCD-1]


アルティミットエコロジー
[2800円　GCD-2]


魔法大作戦
[1800円　GCD-3]

読者サービス部通信販売お申し込み方法

●サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。●ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送　料　表

A	何個でも	………100円
B	2個まで	………100円
	3個以上	………200円
C	1個なら	………200円
	2個以上	………400円
D	3個まで	………200円
	4個以上	………400円
E	何個でも	………500円
F	何個でも	………800円
G	単品発送	………800円

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いとなります)。

例：織倉ローザテレカ１枚…………100円
舞等身大ポスター１枚…………800円
ＷＨ２テレカセット１セット…500円
餓狼２下敷きセット１セット…800円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は、1600円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コイン ホルダー：10点


②ゲレンジャー テレカ：20点


③吉崎観音 テレカ：20点


④システム 手帳：30点

⑤ゲーメスト Tシャツ：40点

郵便振替口座番号:東京5-98420(株)新声社　読者サービス部　お問い合わせ先:03(3293)9326　(月一金:AM10:00-PM5:00)

読サビ戦闘員の叫び



ども、読サビ家出少年安斉です。俺の願いを聞いてくれ。このごろ、読サビあてに電話する時に、番号を間違って他の所に電話してしまう読サビファンが増えてるらしい。みんな、気をつけてくれ。電話をする時は、何度も番号を確認してから電話してくれ。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号		金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
東京	5 — 98420		

加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み 特殊 円
払込人住所氏名	郵便番号（お忘れなく）	備考	
	おなまえ（フリガナをお忘れなく）		
	（おところ）〔フリガナ〕	受付局日附印	
	お電話〔 — — 〕		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5 — 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名		
備考		受付局日附印

㋘屋瓦板

MARU-GE-YA KAWARA-BAN

第39号



スーパーストⅡX全国大会記念!! スーパーストⅡXニューグッズフェア実施だ

稲妻よりも速くスーパーストⅡXのグッズが出る出る。㋘屋はきみたちの開放台だ！

■爆烈！月間イベント■

今月はワーヒー2JETの10人抜きだ！㋘屋で乱入しまくって決勝に君も出てみないか。相手が嫌になるほど乱入して10人抜きを達成してけろ。

■5月1日(日)から15日(日)までスーパーストⅡX ニューグッズフェア■

期間中にスーパーストⅡXグッズをお買い上げの方に恒例のスピードくじを引かせちゃうぞ！ニューグッズを買って君も新声社一周旅行をしてみないか(うそ-!)。

☆ねお・じお情報

①龍虎の拳2、ミラクルアドベンチャーほかたくさんのソフトを好評発売中。

②FHダイナマイト　WH2JETなどの最新ソフトも店頭にて予約受付中！

③値上がりしたメモリーカード。でもいまならまだ2千5百円で、㋘屋では買える！さあLETS　GO！

④ネオジオソフトの予約には前金2千円が必要です。従って電話受付は一切行っていません。また、キャンセルされた場合は予約金をお返しできませんのであらかじめご了承ください。



2／27(大阪)龍虎2大会
右が優勝者の山上君、左が2位の青木君。

瓦板インフォメスペシャル!!

■期待の新星／「B・UNIV」「ファースト・ソロコンサート」

元SST・BANDの並木晃一と光吉猛修が東芝EMIと連動し新結成されたB・UNIV。そのコンサートチケットを㋘屋でも販売しちゃうのだ。セガファンならずとも緊急チェック!!みんなの期待は裏切らないのでぜひ行くのら。B・UNIVのファースト・ソロ・コンサートに乞う御期待！

○日程　平成6年4月20日(水)
○会場　東京(渋谷)　ON　AIR　WEST
○開場　午後6時
○開演　午後7時より
○前売　3500円(㋘屋価格)

■5月(下半期)イベント速報!!

CD・ビデオ、そしてライブと多忙のなか㋘屋にB・UNIVが来るぞ！ファンにとっては最高のイベントとなることは必至だ。5月25日(水)発売の「デイトナGP」のCDを予約してサインをもらえ。詳細は次号のゲーメスト本誌をみてくれ!!　(東京内神田店のみ)

■5月のイベント情報

上半期	㋘屋東京内神田店	㋘屋大阪上六店
1日(日)	**スーパーストⅡX全国大会直前ゲーム大会** 全国大会を記念して㋘屋でも行うぞ！大会に出場できない人はもう来るしかないって感じ。君の出場を待ってるぜ！	東京店と同時開催
3日(火)から5日(木)まで	**格闘ゲームスペシャルトーナメント大会** 格闘ゲームを集大成したこのトーナメントで君は何回戦まで戦えるかな？ 3日(火) ▼一回戦▲餓狼伝説SP ▼二回戦▲侍魂 ▼三回戦▲ワーヒー2JET ▼四回戦▲FHダイナマイト 4日(水) ▼一回戦▲スーパーストⅡX ▼二回戦▲スーパーストⅡ ▼三回戦▲ストⅡダッシュ ▼四回戦▲スーパーストⅡX(TURBO4) 5日(木) ▼一回戦▲侍魂 ▼二回戦▲龍虎の拳2 ▼三回戦▲ワーヒー2 ▼四回戦▲餓狼伝説2	東京店と同時開催
7日(土)	**スーパーストⅡXポイント制トーナメント大会** 各キャラの連続技にポイントを設けその数で勝敗を決める㋘屋初の試みだ！君だけのスペシャルコンボをみせてくれ	**桜瀬琥姫先生サイン会** 8日(日)東京店と同内容
8日(日)	**桜瀬琥姫先生サイン会** コミゲの4コマでおなじみの桜瀬先生が㋘屋にくる。サインを欲しくば餓狼伝説2 ⓶巻を予約するしかないぞ！完全予約制で当日券はありません　**(整理券50枚配布)**	**スーパーストⅡXポイント制トーナメント大会** 7日(土)東京店と同内容

イベントワンポイント

スーパーストⅡXポイント制トーナメント大会

各キャラごとの連続技にポイントを設けてその合計点数で勝敗を決めるぞ！

(例 1)アッパー＋昇竜拳　5ポイント

(例 2)スーパーコンボフィニッシュ(ケンの場合)　4 HIT　COMBO　なら20ポイント

といった具合だ。大会時はポイントを公開するのでそちらを参考にしてね！

㋘屋からのお知らせ

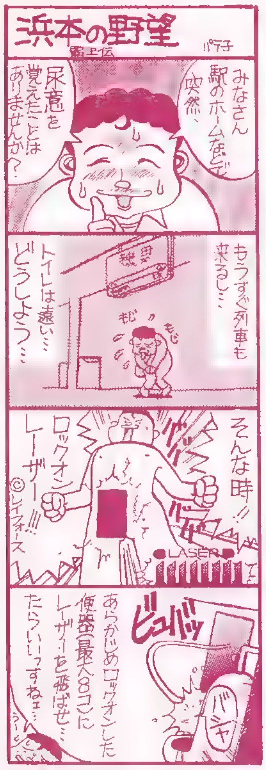
●㋘屋一押しイベント
桜瀬琥姫先生サイン会

大阪上六店　7日(土)
東京内神田店　8日(日)
両店ともに午後2時より
▶完全予約制ですぜ!!
(整理券は50枚配布)

4コマでおなじみの桜瀬琥姫先生がやってくるぞ！可愛いいイラストで君もゾッコンだね。

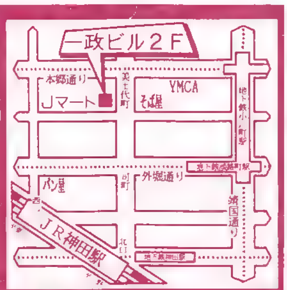
餓狼伝説2コミックを予約してサインをもらえ！この機会を逃がすな(なんか毎回言ってるなぁ)

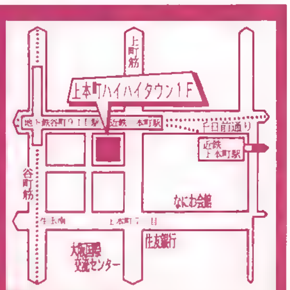
1994.4.15　㋘屋瓦板
編集人▷しもでん



俺様からひとこと

うおりゃあ！店長ことCJだ。㋘屋ノートをみているといろいろお店に対して意見があるけど、もう少し具体的に書いてほしいぞ。





※イベント内容が急きょ変更となってしまう場合があります。そんなときは、笑って許してくださいネ。

ビデオゲーム

虎の穴

ACT1: 安全地帯の見つけ方.その1

超新連載第1弾

担当：ミスターX

このコーナーの意味

ここに始まった新コーナー。ここではどんなことをするのか?何が言いたいのか?まずはそこのところをお話しせねばなるまい。

●ゲーム虎の穴基本理念

この世にゲームは数あれど、真理は一つ。

つまり、最近はゲームが数多く発売されているので発売されるゲームを次々とこなしてゆくうちに、すべてのゲームに精通するようになる、という考えである。

具体的にいうならば、色々なジャンルのゲームがあるが、それらをアクションやらシューティングやらのジャンルごとに分けてみる。するとそこには〝セオリー〟と呼ばれる基本的な攻略法が必ずあるのだ。

ここでは、それらゲームの〝セオリー〟と呼ばれるものを、根本的なところから見つめ直し、理解を深めようと考える。普通〝ゲーマー〟と呼ばれる人間たちは日々こういったことを考えているのだが、ここではそれを誌面にて行ってしまおうというのだ。

「ゲームがうまくなりたい」とか、「ゲームのうまい人間の考えてることがさっぱり理解不能で不思議に思える」という人たちに読んでもらえたなら私はうれしい。さらにそれで、ゲームについて深く考えることを知ってくれたら幸せだ。

これから考えていくことは、今後ゲームを続けていく上で必ず必要とされるものではない。だがどんな新しいゲームもそれを生かすことによって、人より早く上達することが可能なのだ。よく、〝初プレイでクリア〟ということを聞くが、それはその人間がゲームのセオリーをよく理解していたからにほかならない。

以上が私の考えだ。このような試みに快く応じてくれたゲーメスト、ならびに関係者の方々には本当に感謝している。

課題1 安全地帯の求め方

まず今回の課題は、「安全地帯」についてだ。

安全地帯（以下安地）とは、一定の場所にいれば、敵の攻撃を一切受けつけなくなるというすばらしいものだ。

作られた安地と作る安地

安地には、〝作られたもの〟と〝そうでないもの〟がある。

前者はゲームの制作者がなんらかの理由により意図的に作ったもの。後者はそのゲームの性質上偶然に出来てしまうものである。

前者は、比較的見つけやすい。なぜなら意図的に作ったものであるからだ。画面の中央や一番上、左右のはじなど、見つけてしまうとそのわざとらしさがよくわかる。

今回はこの作られた安地について、リポートを送ってくれたAさんのリポートを見てみよう。

作られた安地についてAさん（19歳・学生）

安全地帯を見抜くのは、それなりの見る目と直感が必要だが、慣れてくれば「ここかもしれない?」という場所が自然とわかってくる。

案外それが見事に当たっていたりするので、自分でもたまに驚いてしまうことがある。

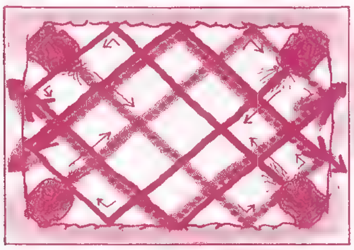
しかし作られた安地の場合、よくよく考えてみれば、ああ、なるほどと言いたくなるような場合がほとんど。そのうちニューゲームが出るたびに探してみたりしたくなる。

では、ここで一番探しやすいと思われるシューティングゲームの〝作られた安地〟について、自分なりに発見法をまとめてみた。

●自機を狙わない敵の場合

これは主にシューティングゲームの敵ボスに見られることが多い。

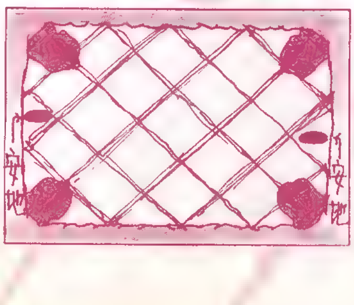
例として、昔のゲームだが、X－∞の3面ボスを見てみるとわかりやすい。



このボスは、図のようにレーザーを撃ってくるのだが、このレーザーは、自機がどこにいようと関係なく同じ方向に撃ってくる。つまり自機を狙わないタイプの敵キャラなのだ。

この〝自機を狙わないタイプ〟は、完全に弾の軌道が決まってしまっている。だから、図のように敵の弾の軌道を線にして表せば…弾が通らない空間がそこに存在する。

その空間、これすなわち〝安地〟である。これは一番わかりやすいタイプといえる。



図の○のところが安地。他の空間でもいいが、ボスに撃てないので悪い。



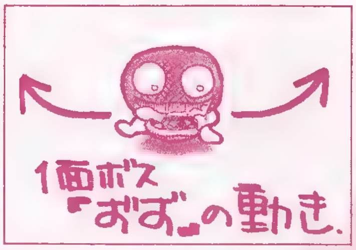
●一定の動きしかしない敵の場合

これは一応自機を狙って弾を出してくるのだが、自機が一定の場所にいると、一定の動き＆弾の撃ち方しかしなくなる敵。これもシューティングゲームのボスキャラに見られる。

ここで例として挙げられるのは、奇々怪界の1面ボスの豆頭、グラIIのビックコアマークIIなどだ。

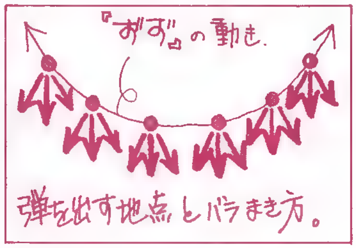


まず、豆頭の場合を見てみると、豆頭は図のような動き



しかしない。

さらに次の図には、弾を出



す位置が示してある。

最後にボスの弾を出す位置のあいだに、自機を置く。す



ボスの斜め方向の弾も、真ん中なら当たらないのだ。

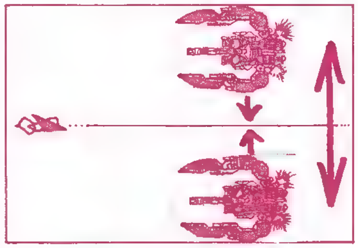
ると安地の完成である。

しかし、ここで注意しておきたいのは、豆頭の出す弾は真下に向けて撃たせるようにすること。ボスの移動範囲の真ん中くらいにいれば豆頭は真下に向かって撃つ。右や左に寄り過ぎてると、弾を斜めに撃たれるからダメ。

これも弾の軌道を線で表してみるとよくわかるだろう。

ビックコアマークIIの場合は、移動範囲は自機の位置によって決まる。

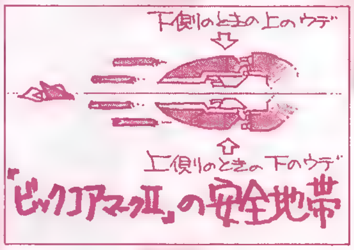
ビックコアマークIIは、自機が、Y座標で「上にいるか」「下にいるか」で上にいるなら上に、下にいるなら下に



ボスは矢印のように自機と高さを合わせたがる性質がある。

一定の距離だけ移動するのだ。なので図のように自機が動かなければボスは一定の距離を上下移動くり返すだけになるのだ。

この状態になると、ボスは弾を撃つ場所が決まるわけだから、前例と同じように、ボスの弾の軌道を線で表してみるとよい。そして線と線のあいだが、「安地」というわけ



ボスが上のときも下のときも当たらない地点を探す。

だ。

●結論

まとめてみよう。

ボスの弾の軌道を線で表してみること。かつ、ボスを一定の条件下で一定の動きしかさせないようにすること。これが基本だ。

まずはここだと思った場所で自機を止めてみて、敵の弾の撃ち方をよく見て研究するのが、安地発見への第一歩である。私の考えとしてはこんなところでしょうか。

―評―
安地の見つけ方とは

安地の見つけ方とは、直感や見る目が必要だというAさんの意見はよくわかる。

さらにそうしたなかにも、"考える"ことによって発見できる安地も存在することも具体的な例をもとに説明しているところがあなどれない。

今後さらなる研究を重ね、美しい安全地帯を探し出してほしいものだ。

次回の課題
安全地帯の求め方2

次回の課題は安全地帯の求め方2と題して、自機を狙って弾を撃つボスなど、少し高度な安地の求め方を考えてほしい。地形を利用したものや、別に敵がボスでなくてもいい。もちろんシューティング以外でもよい。

今後、課題について考えのまとまった諸君は、即刻私あてにリポートを提出するように。優れたリポートは誌面での紹介も考えている。

では次回は1カ月後か？はたまた2カ月後か？あまり堅苦しく考えずに気楽に次の登場を待ってほしい。

では、また会う日まで。

ゲーメスト／コインジャーナル共催
第6回ゲーム懸賞論文　第1席
『ストII'』がやってきた日
小崎　治さん（41歳　栃木県）

ささやかなゲームコーナーから

私は、栃木県の一地方都市で本屋を営んでいる。店そのものは、大正時代から続いている古い店で、私はその三代目である。一昨年始めに、亡父に代わって店を継ぐことになった。現場に携わって十七年であったが、旧来の〝どこにでもある本屋〟ではダメだ～と、かねての考えを、徐々に商品構成などに反映させていった。その一環が、アーケードゲーム機の導入であった。

ある展示会で、ネオジオに直接触れる機会があり、これをきっかけとして、店の一角にゲームコーナーをオープンした。

もともとTVゲームに抵抗はなかった。ファミコンは六～七年前から子どもと一緒に遊んでいたし、その後パソコンもいじるようになり、ゲームセンターにも時々出かけて遊んでいたからである。

加えて、店へ来店するお客が、もともと高校生と中学生の男子が中心の店で、ゲーム機の導入は、お客にも歓迎されると予想してのことであった。

わずか二台のゲーム機が、店の一角に設置してある…ささやかなコーナー展開であったが、ゲーム業界の片隅に加わること一年、ネオジオの導入は、ある程度の成功を収めた。

そんな時、愛読誌の「ゲーメスト」で、「ストリートファイターII」が、ゲームを楽しむ多くの若者たちに支持されていることを知った。そして、92年の春に、そのバージョン・アップ版である、「ストリートファイターII'」が発売となったことも。

「ゲーム・コーナーに、もう一つ〝柱〟が欲しいな」と考えていた私は、このころから、「なんとか「ストII'」が導入できないものだろうか？」との想いを強くした。

書店業界に身を置くこと20年近いベテランではあっても、ゲーム業界においては、まだまだ素人同然の存在である。どこに話を持っていけばいいのか見当もつかなかった。今でこそ、トーハンや日販といった書籍・雑誌の大手の取次が、取引の書店に「ゲーム機を置いてみませんか？」などと呼びかけている時代だが、ほんの一年半ほど前は、まだそういう状況ではなかった。

「そういえば、このあいだ名刺を置いていった業者がいたな～」と、わずかな手がかりをもとに、ある卸業者に電話してみると、取引条件は良いのだが、やはり売れ筋のゲームだけのことはある。先方も強気であった。その時のやりとりの詳細はここでは記さないが、急成長していく業界の、よく言えば自信、悪く言えば慢心を見た想いだった（書店業界とは、随分と違う…その時そう感じた）。

「ストII'」の導入は一時頓挫した。季節は初夏を過ぎ、梅雨を迎えようとしていた。しかし、このころから、ぽつぽつダイレクト・メールで、ゲーム機設置の紹介が入り始めていた。そんな中に、子供向けのメダルゲーム機のリース業者からの一通があった。〝ジャンケンの機械なんかを、店先に置くのもオモシロイかな…〟とも考えていた私は、その業者にさっそく電話してみた。営業担当者と色々と話を進めていくうちに、何気なく「ストII'はさすがにないでしょう」と言ったところ、何と、「ありますよ」との、（その時点では）信じられない答えが返ってきた！

「スペースは？十分ですね。では、二台持って伺います」

…との先方の言葉に心の中でおもわず（ウソみたいだ…）と叫んでしまった。数カ月のあいだ、ウロウロしてきた状態はなんだったんだろう…と、あまりの展開のあっけなさに、拍子抜けする想いであった。

とうとう入った超人気ゲーム

そして、忘れもしない1992年（平成4年）6月18日木曜日…天候雨、梅雨時の涼しい一日だった。一台のワゴン車が、夕方、店の前に横付けされた。そして、二台の白い筐体が店内に運び込まれた。筐体の上に取りつけられているパネルに、〝CAPCOM〟のロゴと、あの独特の書体の〝STREET FIGHTER II'〟のタイトルが光っていた。「とうとうやってきたか…」一時は導入をあきらめていた超人気機種の登場に、感慨無量であった（後に当店では、「6月18日は〝ストII'記念日〟」と呼ばれるようになった）。

セッティングを終え、電源が入る。「ズンチャズンチャ…」と、あの独特の低音のオープニングテーマが、店内に流れた。こうしてゲームは動き始めたものの、なにぶん梅雨寒の平日の七時過ぎのスタートである。店内閉店間近のムードであった。（今日はストII'で、遊んでくれるお客はいるかな？）と思ってレジに立っていると、一人の男性客、大学生か独身社会人といった雰囲気の20代が来店した。常連さんではない。筐体の脇へ来て、「あれっ？」という顔をした。TVコマーシャルではないが、「あら、こーんなところにストII'が…」というリアクションであった。さっそく椅子に腰をおろし、100円を投入する。記念すべき第一号の挑戦者であった。こうして、わが「好文堂書店」での、12人の戦士たちの、熱きバトルが開始されたのだ。

その年の夏の、店内の熱気は、わずか一年しか経ていないのに、今や伝説と化している。常連・初顔入り乱れて、時には対コンピュータ戦で、またあるときは対戦プレイで、大いに盛り上がった。順番待ちのギャラリーの、熱い視線や声援が筐体の周りを包み込む。自分がプレイしていなくとも、熱心にゲームと一体化していく…。家庭用ゲーム機とはまた違った雰囲気は、私たち店サイドの人間にとって、初めて経験するものであった。今までは、そこにゲームが置いてあるから遊ぶ…ただそれだけであったが、「ストII'」は、それを超え、遊び・ゲー



（愛知県　川部正さん）

ムの中に、技を極め、道を求める、まさに〝ディスプレイの中の武者修行〟の趣きすら感じた。

そしてまた、ゲームを通じて、プレイヤーたちの交流が生まれていった。初対面の者同士でプレイする。年齢差を超えて、小学生と高校生の常連が情報を交換する。ゲームがコミュニケーションを生み、一つの広場、共同体を形造る…「これが、ゲーマー連のいう〝ゲーセン友達〟というものかな」と実感した次第であった。これも、ゲーム機を設置していて、従来は経験しなかったことであった。

芸夢コミューズメントの誕生

私は「ストリートファイターⅡ」シリーズの、ただの「Ⅱ」の流行った時代を知らないので、「ダッシュ」のこの盛り上がりは、驚異ですらあった。「一つのゲームがこれだけの熱気を呼ぶのか…」決してインカムが過去最高だったからだけの理由で、このゲームに思い入れがあるわけではない。時代を疾走し、多くの人々にプレイされ、支持を集め、一つの時代を作ったゲームと共に過ごせたことを、私は幸せに思う。そして、この超ヒットゲームをめぐっての熱い時代は秋まで続いた。

この年の秋、私は店の名称を、「好文堂・芸夢コミューズメント」と改称した。この店名にしたのは、次のような意味からであった。すなわち、「ワンコイン・ノーダメージ」でのゲームのクリアは、まさに〝名人芸〟であり、その「芸」の領域に達することは、多くのゲーマーの夢であろう～ということで「ゲーム」に引っかけて「芸夢」とし、そこに、前述した〝ゲームを通じての、コミュニケーション&コミュニティー〟の場を創造する…という意味の造語「コミューズメント」を付け加えたわけである。「ストⅡ」は、店名を改称させるきっかけまでを、与えたことになる。

そして一年、現在93年秋…店内のソフトは、各機種とも、当時とはすべて入れ替わった。「2」とタイトルに冠してあるゲームが並び、相変わらず格闘ゲームが主流ではある。「Ⅱ」は「ターボ」となり、やがて投入されるであろう「スーパーストⅡ」の登場を待っているところである。

この一年、ほかにも「餓狼伝説」シリーズを始めとする幾多の名作・傑作が、店内を賑わせた。しかし、一種の社会現象までその熱気が拡大したゲームは、私にとっては、やはり「ダッシュ」である。ジャンルは問わないが、今一度、共に手を携えて同時代を駆け抜け、そのゲームと共に、時代を生きた幸せを感じさせ、かつ、店頭にやってきたことを、まるで昨日のように克明に思い出させる……そんなゲームの出現を待ちたい。

（山口県　けちょ君）



講評

さすがに不惑を越えると文章も落ちついて、読んでいて何か安心感があります。

読んでいると、どんな本屋さんなのか一度くらい行ってみたくなって来ます。そういう気にさせるのは文章の力でしょう。

小崎さんは書店として新しい試みにチャレンジし、そこで今まで体験したことのない様々な出来事に出会いました。ゲーム大会を開催し、ゲームマニアのプレイ振りに触れ、彼らの交流を目撃しました。

プレイヤーはもちろん幸せな一時を過ごせたことでしょうが、小崎さんはさらに大きな幸福感を味わったのだと思います。それがこの文章の力の源でしょう。

（佐藤）

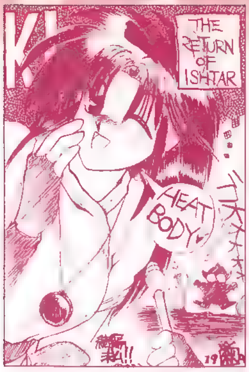
新人さん(新しいゲーマー、読者)も大歓迎!!

レゲーの魂

最近、古めのゲーム基板が少しずつ手に入っている。そのかさばり具合が懐かしいのなんのって。

KAL

今月のカイ



(大阪府 AUTUMNさん)●うむ、カワイイッス!!やっぱり彼女が1番!SFC版の完結編は買うぞ!



(神奈川県 病人菊地君)●かなり前のハガキですが、今回の紹介のためにとっとかせてもらいました。

突然ですが、以前手に入った「ガントレットII」を紹介しちゃいたいと思います。

これはかの「ガントレット」の続編で、ゲームそのものをよく知らない人でも、"アタリ＝ガントレット"という図式が結構すんなり成り立つ、という人が多いのでは？

とにかく、それくらい有名なゲームの、かなりマイナーな続編の基板を入手した、というわけなんです。

今回ページ右端に並べてある写真が、そのガントレットIIのゲーム画面。ストップがなかったので、きちんと映ってるかどうか……。

ゲーム内容はほぼ前作と同じ。ウォリアー、バルキリー、エルフ、ウィザードの4人から1人を選び、迷路状にいりくんでいるダンジョンを次から次へと突破していく、というもの。迷路内にはいたるところに、「ジェネレーター」と呼ばれるモンスターの"巣"があり、これを壊さないで放っておくと、うじゃうじゃとモンスターが湧いてきて画面中モンスターでうめつくされてしまうという……。

で、自キャラはライフ制で、クレジットを増やせば増やすほどライフが増える「お金つぎ込み型」。この、人の限界を超えた生命力をもつ冒険者と際限なく湧いてくるモンスターとの「物量対決」がまさに「ガントレット」って感じ。

自キャラの攻撃方法は「飛び道具」。ウォリアーなら斧、バルキリーは剣、エルフなら矢、ウィザードだと火の玉を飛ばして攻撃。それぞれには能力に差があり、武器の威力ならウォリアーが1番だけど斧の飛行速度とキャラの移動速度が遅い、とか、バルキリーは平均的な能力だけど、接近戦になったときの体当たり能力が最も高いといった、細かな設定が密かにマニア好みだったよーな。これらの能力の高低差は「ポーション」を取得することによって補うことができました。

こういったRPG風の味付けが、実によく雰囲気をかもしだしておりました。

それで、今回紹介しているIIとIはどう違うのか、というと、まず新しい敵キャラがいる点。こちらの武器攻撃が全然通用しないスライムや、火の玉(近づくと炎のブレス)を連射してくるドラゴンなどがいました。次に、Iでは複数のプレイヤーが同じキャラを選択できなかったのに対し、IIではそれが可能になった点。み〜んなウォリアーやウィザードでプレイすることもできます(これの関係で、キャラの色も4色に変化。真っ赤なバルキリーや青いエルフで遊べるんです)。

そして、最大の相違点は、各面がトラップ(または何らかの仕掛け)に満ちている、という点。壁の向こうへワープする床はもちろん、点滅していて、タイミング悪く踏んでしまうとダメージを受ける床、取るとすべての障害物(アイテムや食糧も!)をとび越えていってしまうポーション(うまく使うと、強力な敵であるデスや、壁等を消せる)など、様々な罠がありました。

この、迷宮そのものに変化をあたえるトラップ類のおかげで、"まるっきりガントレットのようでどこか違う"という感覚が、強く印象に残ります。

ところで、かつての名ガントレットプレイヤーは、たったの1000ライフ(通常の1クレジット分)だけで、ずう〜っとプレイし続けたそう。恐ろしいことです。







レゲーゲーセンMAP

長野県塩尻市にあるJR中央線広丘駅下車5分の「401(ショッピングセンター)」内にあるゲーセン「セイタイトー」(2F・3F)には、レゲーの筐体ものが結構あります。(AM10時〜PM7時)

2Fには……

○アフターバーナーI(セガ)
○ダライアス2(タイトー)
○ナイトストライカー(同右)

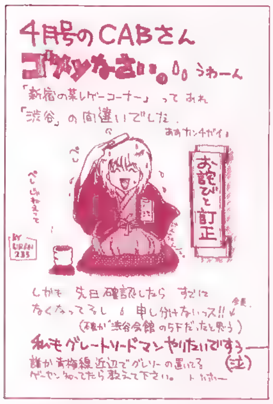
3Fには……

○WEC・ル・マン24(コナミ)
○コンチネンタルサーカス(タイトー)
○チェイスH・Q(同右)
○ナイトストライカー(同右、2台あり)
○パワードリフト(セガ)
○W・G・P(タイトー)
○エアレスキュー(同右、2台あり)

「WEC・ル・マン24」と「パワードリフト」はややムービングに難がありますが、ちゃんと動きます。「WEC…」は最近入ったので、しばらくしたらなくなるかも。ちなみにテーブルものは大したものはありません。

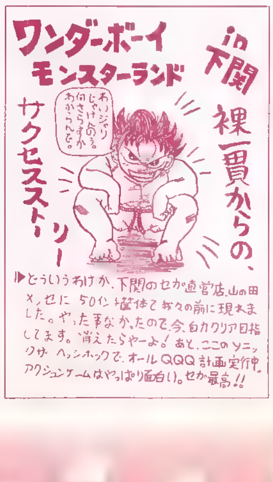
(2月25日現在)

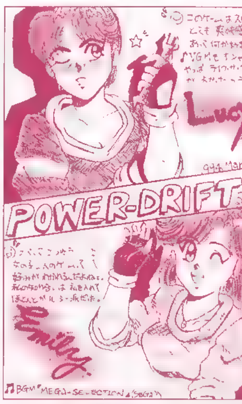
(長野県 エ〇〇ン ゲーマー君)



(東京都 松山ウラン235さん)●ああ、渋谷会館ね。学生時代によく行ったな〜。今でも行くけど、レゲーが結構あるんだよね。

(山口県 QQQ君)●50インチモニターでワンダーボーイとは…。いわゆる"原人シリーズ"の元祖で、横スクロールジャンプアクションだね。





(京都府 笹岡ゆりのさん)●ゲーム画面の立体感とスピード感、そして激しいムービングがウリの体感ゲーム。私もルーシー派だぞ。

ニューヨーク・ニューヨークに関する思い出

先月号で紹介していた、ニューヨーク・ニューヨーク('80年シグマ)に関する思い出。

私は、「ニューヨーク・ニューヨーク」というゲームは、あまりやらなかったが好きでした。理由は…、

○背景の描き込みが当時としてはきれいだったこと。

○縦シューで、連射可能なゲームはほかにあまりなく、プレイしていて気持ちよかったこと。

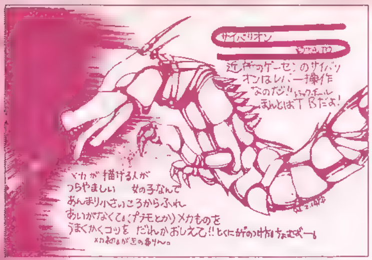
○さまざまな音声があって、それも「喋る」とは、子供心にすごいな、と思ったこと。

○敵の設定がオリジナルすぎてすっぽ抜けていたこと(当たると「ワオ」と言うUFO神。ボスじゃなくて神!UFOの文字でできたUFO、撃ち落とすと、ひらがなでメッセージを出す。舞台はニューヨークで敵は異星人らしいのに、なぜひらがななんだぁ!)。

当時、裏ゲーメスト大賞があったら、まさに大賞候補だったと思います。あまりの設定のすごさに、印象に残るゲームでした。

(千葉県　福島章治君)

●意外に大きな反響を呼んだニューヨーク・ニューヨーク。福島君からは、当コーナーに



(千葉県　勇剣士$さん)●トラックボール(球)で自機であるメカ竜をぐりぐり動かして迷路状の基地内を進む、全方向スクロールシューティング。これをレバーで……。

対する貴重な意見もいただいております。非常にありがたいことです。当コーナーは、今後も「ゲームを愛し続ける」コーナーでありたいと思います。

レゲーしりとり課題…犬

「ルパン三世」('80年タイトー)

レゲーで犬とくればこのゲームをおいてほかにない!と思わせるほどのインパクトがあった作品。

犬は敵キャラとして出てくるのだが、その凶悪さは折紙つき。とにかく狂ってるとしか言いようのないキャラだった。その上ゲーム内容は荷物運びだし、ボタンは意味ないし、ワープは不親切だし、ルパンは子供ばっか作ってるし……。

…ですが、心のすみに引っかかってる作品です(今にして思えば、著作権はどーなってんだ?)。

(北海道　花田史記君)

●縦画面で、単純な迷路状をなしているMAPの中にある金庫から、ドル袋を運び出すゲーム。画面写真だけなら「ザ・ベストゲーム」に載ってるぞ。しっかし、このゲームの犬の突撃ぶりは狂暴だった。



(福岡県　武術師さすけさん)●ヌンチャックン…。実は私もよくわからない、謎のゲーム。しかしこれじゃあしりとり終わっちゃうよ〜。ちなみにパピーは全然でした。レゲーじゃないからかな?そういえばいつの間にか誕生日を迎えてたんですね、おめでとう。



(富山県　／君)●ところで、このファンタ(笑)、今見てもグラフィックすごいきれいなのね、音も。

さて次回は……

さ〜て、次回のレゲーしりとりは何にしようかねぇ。ルパン三世の"い"に素直にするのもいいけど、それじゃ偶数月号とやってることが同じでおもしろくないから………犬でしょ……ぬ……い……い?イノシシ?……これかァ?しかし猪の出てくるゲームって、ちょっと限られすぎだしなァ。

それじゃ、花田君の予想もあることだし、次の奇数月号の課題は「猫」(唐突…)と「猪」の2つでいこう!どっちか片方でも、両方からんでてもOKだ!どっちやり投稿してくれい!!

それでは、新ネタも常時募集中(月2回になるし…)のレゲーの魂、今回はこれでおしまい。また見てね〜。じゃ。

スケルトンパズル

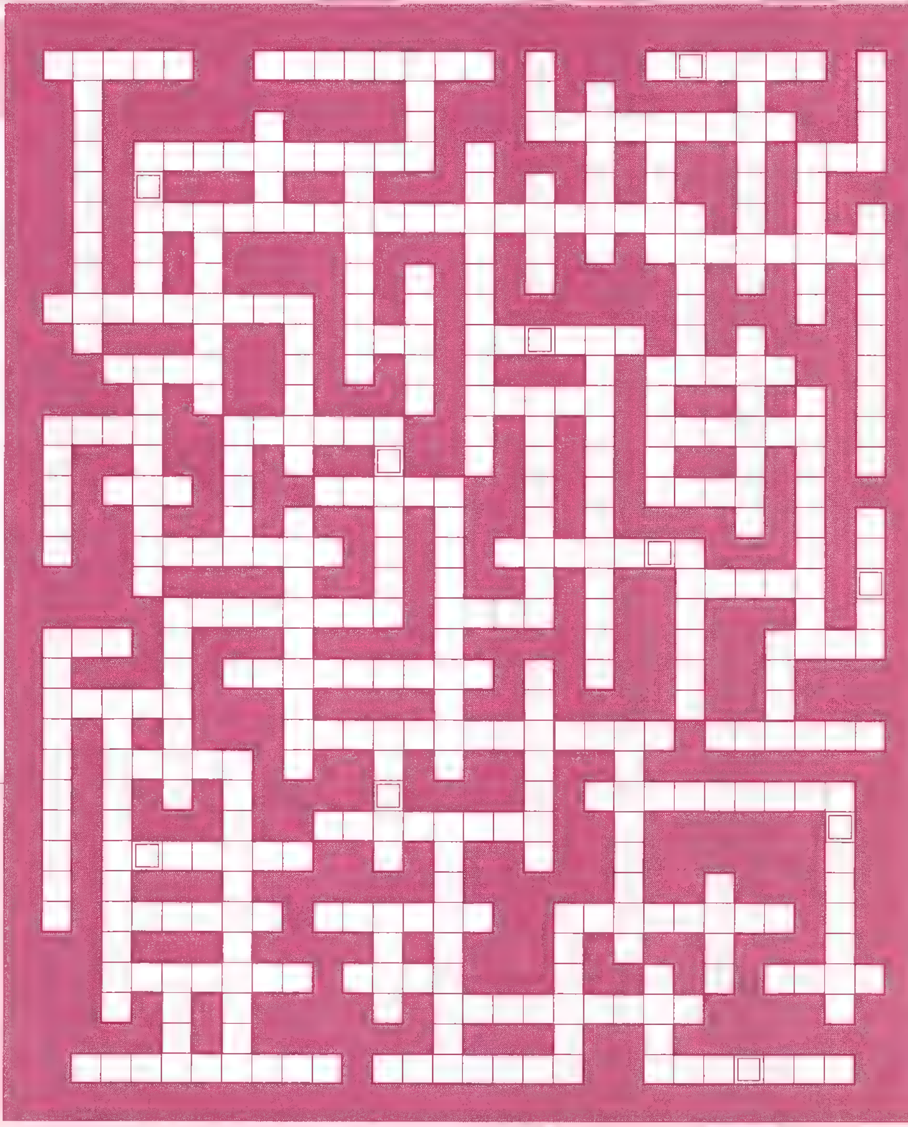
出題　APAPA

言わずと知れた、スケルトンパズルだ。とにかくひたすら、文字を埋めていくべし。

解き方

スケルトンは、枠のなかに文字をはめ込んでいくパズルだ。
　ゲーム名群にあるゲーム名を、まず初めは、文字数を基準に、枠に収める。それから次に、クロスする部分の条件の上に、文字数の条件を加味して、入るゲーム名を、次々と決めていくのだ。
　ただし「ッ」と「ツ」などや「ア」と「ァ」は区別しない。また、ゲーム名は余らず、上→下、左→右方向にのみ読むこと。

　さて、今回の解答は「二重枠の文字を並べ替えて、一度にできるキャラクター名」だ。文字は余らないぞ。さあ、何人かな？
　解答がでたら官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」まで送ってくれ。
　しめきりは5月6日必着。
　正解者の中から、惟適之安した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。
　難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。
　最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだっ!!



スケルトンパズル　ゲーム名群

3文字
- アテナ
- イカリ
- ギガス
- ゲバラ
- ペンゴ

4文字
- アーガス
- アサルト
- ヴィマナ
- ウィロー
- クオース
- ゴークス
- コラムス
- コントラ
- ジービー
- テトリス
- ドカベン
- ドンプル
- フラワー
- プリルラ
- ポンポコ
- ルナーク

5文字
- アウトラン
- アマテラス
- オーダイン
- オーライル
- ガルメデス
- ギャロップ
- クイックス
- ゲンシトウ
- ジーロック
- ジャンボウ
- ドギューン
- トライゴン
- フェリオス
- レオネジア

6文字
- アームドエフ
- アールタイプ
- アステリクス
- アルバレスタ
- グラディウス
- クロスソード
- ジュウオウキ
- スペランカー
- ドラゴンガン
- ヒショウザメ
- プレイボーイ
- ボスコニアン
- ラビオレプス

7文字
- ガロウデンセツ
- キャメルトライ
- コブラコマンド
- ザシンプソンズ
- ジンジンジップ
- ダイノレックス
- タイムマシーン
- タンクフォース
- バトルクロード
- パロディウスダ
- ヨウジュウデン

8文字
- アクトフェンサー
- イーアルカンフー
- イメージファイト
- サイコソルジャー
- ザスーパースパイ
- スペースハリアー
- ドラゴンブリード
- トリプルウォーズ
- ブラックドラゴン
- ラストサバイバー
- レーザーゴースト

9文字
- アスカアンドアスカ
- エイリアンストーム
- エドワードランディ
- クレイジーバルーン
- ゴールデンアックス
- スーパークイックス
- スペースクルーザー
- トップシークレット
- トップランディング
- ハードドライビング

10文字
- ギャラクシーフォース
- クレイジークライマー
- スペースフォートレス
- ペンギンクンウォーズ

11文字
- ウチュウセンカンゴモラ
- ファイターズヒストリー
- ロクジュウヨンバンガイ

12文字
- ザキングオブモンスターズ

13文字
- クイズゲキレツスクランブル

19文字
- スーパーストリートファイターⅡエックス

追加　6文字
バッドランズ

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第7回 天使万歳ふたたび

今、ゲームのハード世界にも次々と新旋風が巻き起きている。目を見張り時代をよく観ろ！そして全身で感じるのだ！キミのまわりにも吹いていないか？そう、新しい風が!!



怪獣王子 新世代マシンに涙！

先日、某雑誌の取材があった。

取材の内容は新型ゲーム機パナソニックの「3・D・Oリアル」をプレイしてみて、感想を述べるというものだ。私は近ごろ、ゲームフリーカーとして世間一般に知られてきたみたいで、ゲームに関しての取材が多くなったようだ。

この新型ゲーム機は、初めの販売価格が7万円台ということで、いささか高いように思えたが、一挙に5万円台まで値下げを行い、販売することになったそうだ。5万円台という値段に関してはまだ少し高い気もするが、いずれディスカウントショップで値下がりするだろう。

プレイするソフト「ウルトラマンパワード」を与えられ、早速ゲームをプレイしてみることにした。

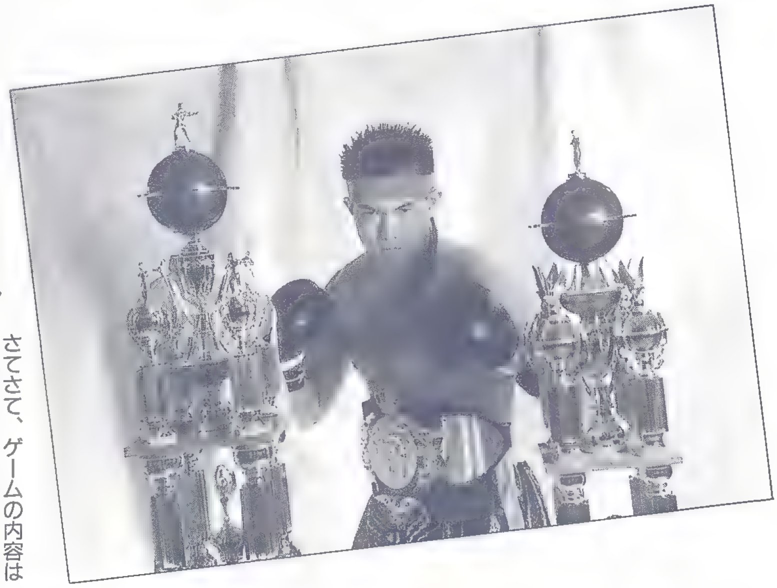
以前、私はスーパーファミコン版の「ウルトラマン」や「ウルトラセブン」をプレイしたことがあったので、どちらが面白いかを比較してみようと思いながら、リアルのスイッチを入れた。

画面が出てくるまで時間がかかり過ぎだ。やっぱりCD-ROM系はアクセスまでに時間がかかってしまう。この点を早く改善してもらいたいものだ。

ようやくデモ画面が始まった。思わず私は感動してしまった。な、なんと実写ではないかー

セガのメガCDで「ナイト・トラップ」というゲームをプレイしたことがあったが、このときも実写の画面であった。

しかし、それとは比べものにならないほどきれいな画像で、さすが新世代マシンという気がした。



さてさて、ゲームの内容はどんなものかなとスタートボタンを押してみた。

感じはスーファミ版の「ウルトラマン」にそっくりだったが、内容的には問題はなさそうだった。やはり、実写となると迫力がちがう。

雑誌の仕事も終え、私は記者の人に「この機械くれませんか？」と尋ねたが、さすがにもらえなかった。しかし、私は何て運がいい男なんだろう。その晩の、私がDJを務めているラジオ番組、文化放送「佐竹雅昭の覇王塾」でリアル特集をしたのだった。

そして、メーカーさんからアメリカ製のリアルを貸してもらい、ソフトは「クラッシュアンドバーン」を付けてもらった。このソフトはいい出来だと思う。スピード感が、何ともたまらない。ミサイルやレーザー砲を相手の車に撃ち、1位を狙うというレースゲームだ。

本当に新しいゲームをする時ってワクワクする。この新鮮な気持ちが何とも言えない。

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 28歳 格闘家（正道会館所属） 185cm 94kg UKF世界ヘビー級&KICK世界スーパーヘビー級チャンピオン
現在あらゆるメディアで活躍中、応援してね。

硬派ポエム

「春」
朝が訪れるのが早くなった。
そろそろ春が来る頃だろう。
厳しい冬が寂しそうな
顔をしている。
子供たちは
冬が去ろうとしている事さえ
気が付かない。
しかし、春が笑っているのを
生まれた頃から知っている。
byモーヤンとプーヤン

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆このコーナーに対するご意見、ご感想などジャンジャンお寄せください！あて先は新声社㊝係。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名シールを同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

担当 APAPA

通販の場合、イベント販売とは違い、どうしても少ない情報で、本の購入を検討しなくてはいけない。となると、ごちゃまぜ本より、テーマやコンセプトの見える同人誌が、やはり内容が伝わりやすくて掲載しやすい。

没ばっかり、という人は、そのへんも考えてみてね。

投稿規定

★同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月15日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。
（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

★伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

★伝言板も同人誌も、5月30日発売号締め切りは4月20日、6月15日発売号締め切りは5月5日必着です。またどちらあての物にも非常時連絡のため、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしません）必ず書いてきてください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

サムライエース



悪魔の玉手箱発行、B5判64頁オフ、表紙カラー。「サムライスピリッツと戦国エースの本です」

どうせなら、両ゲームをからめた話を、もっとたくさん描いてほしかった。かなりまんべんなく、キャラを網羅した、ショートギャグ本。

700円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒113 東京都文京区本郷3−43−14−304 吉川桐子）

演歌の国

BEASTROAD PROJECT発行、A4判28頁オフ、表紙カラー&箔押し。「覇王丸、右京、ガル、ナコ、ハンゾウ。力押し本」



判型、カラー、箔押しのためか、頁数の割に、値段が高い。ギャグは中の中、絵は上級レベルに入る。

700円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒270−01 千葉県流山市長崎1−1−148ル・アン・ドミール205 本村方「B・PRO」）

俺は孤独なノラ犬さ



D^2-STUDIO発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。「ストⅡ＋餓狼ですが、ストⅡが多め。全部ギャグです」

売りはかわいい絵柄。ちゅんもキャミィも舞も、一般の同人誌よりも、おとなしかわいい傾向がある。

300円の無記名小為替＋130円切手にて。

（〒348 埼玉県羽生市北3−6−2 鎌田絵里）

それでも・びぎなー



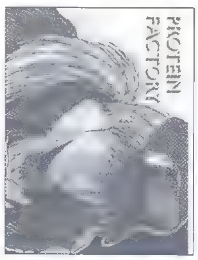
こっとん・ふぃーるど発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。「ぷよぷよに対する愛だけでこしらえてしまいました」

作者がハマっているのはゲームだが、本はゲームというより、アルル中心。ゲーム本というより、一般同人誌に近い。安価なところでオススメ。

400円の無記名小為替＋40円切手にて。

（〒244 神奈川県横浜市戸塚区柏尾町1097 吉田祥子）

PROTEIN FACTORY



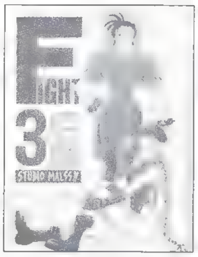
スイミーズ企画、てとら・ぽっと発行、B5判24頁オフ、表紙2色。「兄弟・ジョーも出ていますが、舞・ギースの目立ってるショートギャグ本です」

比較的珍しい、線の多いタイプの絵柄の本。ギャグは合格レベルに入る。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒616 京都府京都市右京区太秦垂箕山町7−3 柏寮内 矢野幸恵）

FIGHT3



STUDIO MALSS発行、B5判96頁オフ。「ギャグあり、シリアスあり、小説ありのストⅡオンリー本」

近ごろめっきり数の減った、ストⅡオンリー本。レベルの高い作品が揃っているとは言えないが、本全体としては、読めるものになっている。

900円の無記名小為替で。

（〒462 愛知県名古屋市北区安井3−4−2 E−2棟102号 高木直憲）

伝説のなかの少女たち



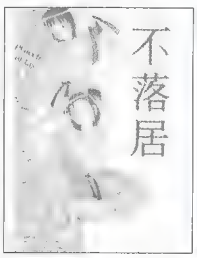
くりちゃん発行、B5判28頁オフ、表紙カラー。「今はプレイ困難な、ゲームのヒロインたちの本です」

ワルキューレとフェリオスがほとんどの、イラスト&マンガ誌。読む部分があまりないのが残念。

700円の無記名小為替で。

（〒633−02 奈良県宇陀郡榛原町下井足1934−11 井村曌）

不落居



遊深堂発行、A5判28頁オフ。「リョウコメインの、WH2オールスターキャストです」

4コマ18本をメインに構成した本。絵がうまいというわけではないが、構成などに気を使っていて、好感が持てる。

400円の無記名小為替で。

（〒338 埼玉県浦和市塚本60−4 足助方 遊深堂）

LUCKY DRAGON



COLORS発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。「DQⅡ～Ⅴまで、ギャグ、シリアス、4コマやちょっとした特集など、一冊にまとめてみました」

絵柄にはややクセがあって、好みの人と、そうでない人と分かれそうだが、手慣れた作りで、読ませる部分が多い。

550円の無記名小為替＋270円切手＋80円切手で。

（〒192 東京都八王子市旭町9−13 八王子駅前郵便局留 COLORS事務局）

一〇〇万回のレイズ



セイント・アカデミー発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。「FFのⅡ&Ⅳを中心とした本。ギャグからシリアスまで入ってます。FFの旅の思い出に一冊……」

島村春菜個人誌。基本的にはFFⅡの本。

600円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒121 東京都足立区足立伊興郵便局留 セイント・アカデミー）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また八ガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

またまた続くぞ7回目！後は気合いで抜けてこい!!
GAM CON 7
ゲーム同人即売会

日時 平成6年9月15日（祝）
11：00～15：00
会場 神戸ポートターミナルホール大ホール
主催 GAM CON 実行委員会

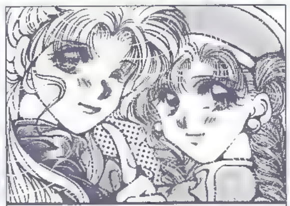
★只今参加サークル大募集中!!
参加についてのお問い合わせは・・・
〒654-01
兵庫県神戸市須磨区中字竹ノ下1300番地
内藤 好生
80円切手同封でお願いします。

☆ おことわり ☆
※エロ、やおい関係の印刷物は一切持ち込み禁止です!!
※今回から、着替えの必要のあるコスプレは禁止させて頂きます。

ぜった来てな!!

会員さまぼしうっ！

ゲーム、アニメ、音楽etc‥のよろずサークル「Pure Force」を作ったよー。イラストを描く事、マンガを描く事が好きでたまらない人っ!! ゲーム通も大カンゲー。F.FやDQ、B☆やAXSが好きな人もドンと来いっ。（笑）とにかく何でもアリだよ。Hもアリだぁ！（描ける人はぜひっ）
ああっ!!このスペースじゃあ足りんっ!!
とりあえず80円切手と宛名カードを同封の上、下記まで。まってるよぉ
〒751
下関市川中豊町6-3-34
サンハイツ107号 川野方「P.F」まで



SARAH & PAI

●バーチャファイター両面ピンセン●
白上70K メタルレッド＋セルリアンブルー
B5 1種×10枚 1セット150￥かな
送料
1セット → 190円切手
4セット迄 → 270円切手 ですよ
〒587
南河内郡美原町さつき野西
2-8-1 秋吉 妙子 までよ

会員様大募集

この度 サムライスピリッツ中心格闘ゲームサークルを作る事になりました。そこで会員様募集します。ちょっとでも興味もって下さった方、80円切手同封で下記までご連絡下さい!! 折り返し案内書お送りします。
よろしくねッ
〒581
大阪府八尾市
南木の本7-12-6
永田方「SS」まで

・執筆者大募集・

こんにちは芭蕉堂と申します。
只今、執筆者を大大大募集してます。
ゲームであればジャンルは問いません！
くわしくは連絡下さい!! 切手不要。
要はヤル気だけで十分！
お気軽に！待ってます!!

〒135
東京都江東区豊洲4-10-4-609
小林方 芭蕉堂（ばしょうどう）

同時募集・
創作に興味有る人も
連絡待つ!!

戦國エース

の本を作ります。興味のある方は
〒252
神奈川県綾瀬市寺尾釜田2-3-22
ミノダトモナリ まで
待ッテマス。
執筆者様大募集

ガイアポリスの便せん作ました!!
B5×14枚 フルカラー（片面刷）
1セット￥200です。
送料は1セット ⇒ 190円
2～3セット ⇒ 270円です。
お申し込みは小為替＋切手同封で下記まで
〒963-07
福島県郡山市田村町上行合
字西川原5-7
レオパレス田村町第6-202
森田真琴まで

レゲーVGMにも一筋の光を!!

一てな訳で 近況の洗練され抜かれたバリバリのVGM達に押され、影の薄くなった（か、どーかは知らないケド）レゲーVGMの中から20曲を厳選（独断と偏見で）し、
『尋常じゃないアレンジ』と『音楽は気軽に誰にでもできる』という思考をコンセプトにしたEASY-TECHNOスタイルにてフルアレンジ。
―レゲーVGM（とは言ってもマニアックな選曲じゃナイよ）を中心に、古き良き時代を御送りする（?）史上最凶のアレンジ集合体!!
600円無記名小為替＋宛名カードにてよろしく

原曲そのまま打ち込みモノとは全く違った、「一風変わったアレンジ」に興味のある方へオススメ。

〒988
宮城県気仙沼市
内の脇2-145
中谷満まで

『おはがき天国（パラダイス）』

よろずハガキ投稿専門サークル。略して"おはパラ"（笑）では、ただ今みなさんのご協力をお待ちしております。内容はその名の通り、みなさんのハガキで埋められた会誌を1か月に1回ずつ作ること。とりあえず1年やってみようと思っているので、ご興味を持たれた方は、80円切手同封の上、下記の住所までどうぞよろしく。くわしい案内書を送らせて頂きます。
〒509-01 岐阜県各務原市
緑苑南3-13 古田千穂 Ⓢ

お待ちしてまーす

会員様常時募集!!

ゲーム中心よろずサークル「red wings」では主にSFC、PC、アーケード中心に活動してます。興味をもたれた方は80円切手＋アドレスシール同封の上お問い合わせ下さい。
よろしくお願いします!!
〒352
埼玉県新座市新堀1-12-20
沖山優子 マデ

来店レンタル可
ローン取扱

通信販売

NEO·GEO

専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

定価
28,000



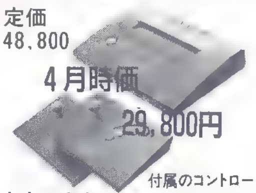
ワールドヒーローズ2
Ⓝ19,000 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000

龍虎の拳2

好評発売中

4月時価
定価29,800円 27%OFF→ 21,700円

定価
48,800
4月時価
29,800円



ネオジオ本体
付属のコントローラーは1本です。
Ⓝ29,800 Ⓞ27,000 Ⓚ21,000

定価
28,000



サムライスピリッツ
Ⓝ21,600 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000

定価
28,000



ファイヤースープレックス
Ⓝ9,800 Ⓞ9,300 Ⓚ6,000

定価
28,000



4月
中古時価 9,300円

餓狼伝説2
Ⓝ19,000 Ⓞ9,300 Ⓚ6,000

定価
28,000



餓狼伝説スペシャル
Ⓝ21,600 Ⓞ15,900 Ⓚ12,000

定価
29,800



龍虎の拳２
Ⓝ22,900 Ⓞ TEL Ⓚ TEL

新品7,300均一		新品9,300均一	
ナム1975 定価13,800円	麻雀狂列伝 定価15,800円	ザ・スーパースパイ 定価19,000円	リーグボーリング 定価16,800円
マジシャンロード 定価15,800円	ニンジャコンバット 定価18,000円	戦国伝承 定価19,800円	キングオブモンスターズ 定価19,800円
サイバーリップ 定価18,000円	ジョイジョイキッド 定価13,800円	ワールドヒーローズ 定価23,800円	みなさまのおかげ 定価21,000円

予約受付中→			
	ファイターズヒストリーダイナマイト	ワールドヒーローズ２JET	得点王２
	フライングパワーディスク	キングオブファイターズ	獣神遊
	餓狼伝説３	真・サムライスピリッツ	ビスコの対戦アクションゲーム

オール23%OFF以上(運賃１部負担金500円ですので実質25%OFF以上です)・税別

NEO-GEOマニアの為のコレクション

マニアックフィギュア



1/8 不知火舞 ¥5,500
1/8 キャミィ ¥5,500
1/8 ナコルル ¥6,000
1/6 不知火舞 ¥5,500
1/8 テリーボガード ¥9,500

好評発売中!!

NEO·GEO DECK (業務用)

※一般の方でも販売いたします

家庭用TVにつなげるNEO-GEO テレビは別売です
業務用・専用コントローラ２本付

人気ソフト1本付198,000円
(税・送料込)

新品



中古業務用ソフト3,000円〜各種あります.

龍虎の拳２VTR

Ⓟ4,800円
Ⓖ7,000円

※グッズの代引送料は3,001円以上500円、3,000円以下800円
※グッズは定価販売となります。

MVS—1F

¥78,000
龍虎の拳2(業務用)在庫有ります。



MVS—25

人気ソフト1本付!!
Ⓝ¥468,000(税・送料込)
Ⓞ¥348,000(税・送料込)

新作発売日着
予約は１年前より受付
送料500円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱アペックス 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横2000×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード……………¥3,500
RGB15コード……………¥5,000
S端子コード……………¥2,500
VHFコード……………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード………¥5,000
RGB15延長コード………¥5,000

型番AV-3000 ¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応

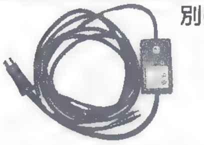


スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
　OFF……スローモーションOFF
　SLOW……スローモーションON
　S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β…ONにするとα，β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
　OFF……連射OFF
　ON……連射ON
　LOCK　トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT‥ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13.800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

別売コード



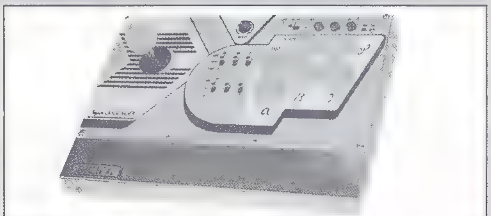
* スーパーFコン用コード(型番SF)……¥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3) ¥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)…¥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)…¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)……………¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)・¥2,500

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用……………………¥3,500
●コナミ用………………………¥3,500
●システムⅠ用…………………¥3,500
●システムⅡ用…………………¥4,000
(注意)AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK
ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



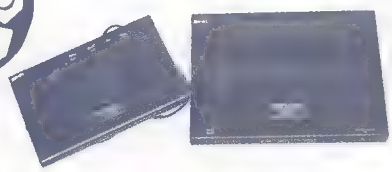
限定販売品▶型番Σ9000SP¥19,800

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

NEO·GEO 通信販売 PIONEER LaserActive

ネオジオ本体 **¥32,816**
定価¥48,800 ¥33,800(税込)





25%OFF 龍虎の拳2
定価¥29,800 **¥22,350** ¥23,000(税込)



餓狼伝説SPECIAL
定価¥28,000
¥19,900
¥20,500(税込)
29%OFF



サムライスピリッツ
定価¥28,000
¥19,900
¥20,500(税込)
29%OFF



ミラクルアドベンチャー
定価¥25,000
¥16,310
¥16,800(税込)
35%OFF

●龍虎の拳2特別セット 合計価格➡ **¥62,000**(税込)
ネオジオ本体＋龍虎の拳2+コントローラー＝¥84,900

予約受付中
オール定価の25%OFF!!
- 得点王2 ●ワールドヒーローズJET
- ファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト

新品ソフトオール¥9,800(税込)
●餓狼伝説2●トッププレーヤーズゴルフ
●麻雀狂列伝●スラッシュラリー●NAM-1975
●クイズ大捜査線●みなさんのおかげです

中古ソフト大激安
●餓狼伝説2…¥6,800 ●サムライスピリッツ…¥14,800
●ワールドヒーローズ2…¥9,800 ※その他多数有ります。

中古買取
中古ソフトを送って下さい。必ずTELにて買取り方法の確認をして、氏名・TELの登録をして下さい!

●ネオジオ本体…………¥20,500 ●サムライスピリッツ………¥TEL
●ビューポイント…………¥16,500 ●餓狼伝説SPECIAL……¥TEL
●ラストリゾート…………¥13,500 ㊟買取価格は箱・説明書付の価格です。

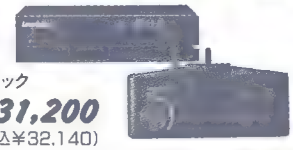


パイオニア レーザーアクティブ

●レーザーアクティブ CLD-A100
定価¥89,800 **¥71,650**
(税込¥73,800)



●MEGA-LAパック PAC-S1
定価¥39,000 **¥31,200**
(税込¥32,140)



●LD-ROM²パック PAC-N1
定価¥39,000 **¥31,200**
(税込¥32,140)

対応ソフト
●ピラミッドパトロール ●ハイローラーバトル
●バーチャルカメラマン ●ロケットコースター
●ドラドラパラダイス ●スペースバーサーカー

各定価¥9,800➡ **¥8,330**(税込¥8,580)

注意
- 注文の際必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは送料をいただきます

通販受付時間▶11:00〜21:00迄
定休日▶毎週水曜日

パーツ(常時在庫㊒税込)
- コントローラー(定価¥6,300)……**¥5,480**
- メモリーカード(定価¥3,300)……**¥2,980**
- RGBケーブル(定価¥2,200)……**¥1,980**
- RFコンバーター(定価¥2,000)……**¥1,850**
- ACアダプター(定価¥3,500)……**¥2,980**
- AVコード(定価¥1,200)…………**¥1,000**

SFC·MD·PC·ハードソフト大激安販売!!

支払方法
①代引システム
②現金書留
③銀行振込
(3つのうちからお選び下さい)
②③は入金確認後の出荷となります。
送料900円
(一部の地域を除く)

通販専用ダイヤル
☎052-482-3093
(FAX 052-481-1194)



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198 一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

全国通信販売！！

買いたい人 まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい！！

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、ＴＥＬしてください。
ＴＥＬした次の日に商品がお手もとに！！
商品代金は商品と引き換えです
（ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円）
（※一部地域、一部商品除く）

注意要項
- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作　予約キャンセルは発売日２日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- ●キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません）
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。

仕入れで、お悩みの小売店さま大歓迎！！
（一般のお客様も受け付けています。）

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。（定価の35％～95％引き）
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送（翌日配達ＯＫ）
FAX注文24時間 受付けております。

超目玉商品 すべて先着50名限り
4/16（土）A.M.11：00受付開始
新品 税別
※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各１本限り受付ます
目玉商品は中古品との交換はできません

- SF ファイナルファンタジー6 …… 激安
- SF ソードワールドSFC …… ¥980
- SF バトルドッジボール２ …… ¥980
- SF バックトゥーザフューチャー２ …… ¥980
- NG エイトマン …… ¥5,980
- NG スラッシュラリー …… ¥5,980
- NG 戦国伝承 …… ¥5,980
- NG ナム 1975 …… ¥5,980
- NG フットボールフレンジー …… ¥5,980
- NGP ファイティングスティックNEO …… ¥3,980

新作ソフト予約受付中 税別
- SF SDガンダムGX …… 5/下…¥6,480
- SF スーパーフォーメーションサッカー94 …… 6月…¥6,980
- SF スーパーボンバーマン 2 ……4/28…¥6,980
- SF タクティクス・オウガ …… 今夏… TEL
- SF コットン１００％ …… 4/22…¥6,980
- PC クイズ投稿写真（ハッカー） …… 4月…¥6,480
- CD ときめきメモリアル …… 5/27…¥6,480
- CD ハイレグファンタジー(ハッカー) …… 5月…¥6,980
- CD 初恋物語 …… 4/28…¥5,980
- CD CDぷよぷよ …… 4/22…¥3,980
- MC Ｆ１ヘブンリーシンフォニー …4/23…¥5,480
- MC ドラゴンズレア ……4/28…¥4,980
- NG スーパーバレー94 …… 今春… TEL
- NG 得点王 2 ……5/13… TEL
- NG トップハンター …… 今春… TEL
- NG ファイターズヒストリー ダイナマイト …… 4/28…¥20,980
- NG ワールドヒーローズ２ＪＥＴ …… 5/27… TEL
- 本体 スーパーゲームボーイ …… 6月…¥5,980

家庭用 ネオジオ
（下に表示されている価格は3/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでＴＥＬで確認してください。）税別価格

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	7000
アンドロデュノス	16980	9800	4900
エイトマン	9980	6800	4000
ASO 2	×	9800	5800
餓狼伝説	×	3800	2200
餓狼伝説 2	×	3800	2200
餓狼伝説スペシャル	18980	13800	TEL
キングオブモンスターズ	6980	5800	3400
キングオブモンスターズ 2	×	TEL	4600
クイズ大捜査線	6980	5800	3400
クイズ迷探偵ネオ＆ジオ	×	16800	10000
ぐるりん 春予定	TEL	×	×
クロスソード	9980	8800	4400
ゴーストパイロット	×	11800	7000
サイバーリップ	5980	5400	3200
サッカーブロール	×	10800	6400
サムライスピリッツ	18980	9800	6800
ジョイジョイキッド	6980	6400	2500
ザ・スーパースパイ	×	7800	4600
スーパーバレー94 春予定	TEL	×	×
ズパパ！ 春予定	TEL	×	×
スラッシュラリー	7980	7400	5100
戦国伝承	6980	5800	3400
戦国伝承 2	×	9800	5800
得点王	×	17800	TEL
得点王 2 5/13	TEL	×	×
トッププレイヤーズゴルフ	7980	6800	4000
トップハンター 春予定	TEL	×	×
ナム 1975	7980	7400	4400
2020スーパーベースボール	7980	7400	4400
ニンジャコンバット	×	7800	4600
ニンジャコマンドー	×	19800	9900
バーニングファイト	10800	6800	4000
バカ殿様麻雀漫遊記	×	12800	7600
ビューポイント	×	24800	22000
ファイターズヒストリー4/28	20980	17800	10600
ファイヤースープレックス	14800	7800	3900
フットボールフレンジー	7980	7400	4400
フライングパワーディスク	18980	14800	8800
ベースボールスターズ	×	4800	2800
ベースボールスターズ 2	×	9800	4900
麻雀狂列伝	×	9800	4900
マジシャンロード	×	7800	3900
みなさんのおかげさまです	×	9800	6300
ミューティションネイション	6980	5800	3700
ミラクルアドベンチャー	15980	9800	6800
ライティングヒーロー	7980	6800	4000
ラギ	×	7800	4600
ラストリゾート	×	19800	14000
リーグボウリング	7980	7400	4400
龍虎の拳	×	TEL	4000
龍虎の拳 2 178メガ	TEL	TEL	TEL
ロボアーミー	6980	5800	3400
ワールドヒーローズ	9980	6800	3400
ワールドヒーローズ 2	×	5800	TEL
ワールドヒーローズ 2JET5/27	TEL	TEL	×
コントローラー	5480	3800	2500
麻雀コントローラー	×	1800	1000
ＦスティックNEO	5480	4800	3000
AVコード	1200	600	100
RFコンバーター	1980	800	100
RGBケーブル	2200	1200	100
旧型ACアダプター	3480	2800	200
メモリーカード	2980	2200	600
ネオ・ジオ（本体）	31980	27800	25000

アーケード基板 販売（中古）＆買取
（下に表示されている価格は3/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでＴＥＬで確認してください。）

	中古	買取
Ｒ－ＴＹＰＥ２	10000	6000
Ｒ－ＴＹＰＥ ＬＥＯ	16000	8000
悪魔城ドラキュラ	58000	43500
アサルト	78000	39000
アルゴスの戦士	14000	8400
アンダーカバーコップス	28000	16800
イシターの復活	68000	58000
１９４１	48000	26400
イメージファイト	8000	4000
ウィロー	38000	22800
ウルトラマン倶楽部	12000	4200
ウルフファング	28000	22400
エアデュエル	8000	2800
エイリアンストーム	14000	7000
ＡＳＯ	8000	4000
Ａ－ＪＡＸ	20000	11000
エグゼドエグゼス	35000	24500
ＳＤガンダム三国志	22000	6600
エスケープキッズ	24000	14400
エドワードランディー	45000	27000
エリア８８	78000	50000
黄金の城	28000	20000
オーダイン	75000	45000
ガイアポリス	26000	14300
海底大戦争	42000	21000
カプコンワールド２	28000	8400
ガンフロンティア	45000	22500
機動戦士ガンダム	18000	5400
キャプテンコマンドー	32000	20800
ギャプラス	28000	14500
究極戦隊ダダンダーン	78000	46800
究極タイガー	12000	6000
キングオブドラゴン	24000	14400
クライムファイター２	28000	14000
グラディウス	25000	17500
グラディウス２	22000	16500
グラディウス３	20000	15000
源平討魔伝	18000	12600
豪血寺一族	68000	30000
ゴールデンアックス	14000	6300
ゴールデンアックス２	62000	31000
極上パロディウス	168000	92400
コズモギャングザビデオ	58000	29000
サイコソルジャー	78000	65000
最後の忍道	14000	7700
サボテンボンバーズ	18000	9000
サラマンダ	25000	18500
サンダークロス	18000	10800
サンダークロス２	22000	14300
雷龍（サンダードラゴン）	8000	3200
ジェミニウイング	14000	7700
シャドーダンサー	16000	8000
シャドーフォース	32000	16000
シュトラール	6000	1800
スーパーリアル麻雀Ｐ２	18000	11700
スーパーリアル麻雀Ｐ３	28000	18200
スーパーリアル麻雀Ｐ４	128000	76800
スーパーバレー91	8000	1600
スカイキッド	38000	19000
スターフォース	25000	15000
ストライダー飛竜	85000	51000
ストリートファイター	20000	6000
ストリートファイター２	8000	100
スト２ダッシュ	15000	300
スト２ダッシュターボ	38000	11400
スーパースト２	78000	30000
スーパースト２Ｘ(新品)	189000	94500
スパイダーマン	44000	15400
ゼクセクス	20000	15000
ゼビウス	20000	6000
戦国エース	48000	26400
戦場の狼	8000	3200
戦場の狼２	42000	23100
ソニックウイングス	18000	9000
ダークシール２	12000	6600
大魔界村	98000	50000
闘いの挽歌	28000	16800
達人	10000	5000
達人王	16000	9600
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	128000	64000
超時空要塞マクロス ２	28000	11200
超絶倫人ベラボーマン	54000	27000
ツインイーグル	18000	10000
ディグダグ	20000	10000
出たなツインビー	15000	8200
テトリス	10000	3000
天地を喰らう	48000	16800
天地を喰らう２	52000	26000
闘伸ブレイザーズ	12000	5400
ドギューン	10000	4000
トライゴン	15000	9000
虎への道	12000	2400
ドラゴンスピリット	38000	28500
ドラゴンバスター	38000	22800
ドラゴンセイバー	58000	29000
ドルアーガの塔	42000	30000
ナイツオブザラウンド	25000	16200
ナイトスラッシャーズ	52000	26000
ナックルヘッズ	18000	9000
ニューマンアスレチック	42000	16800
忍者くん阿修羅の章	15000	7500
ネビュラスレイ	128000	66500
バース	32000	14400
バーニングライバル	68000	34000
パーフェクトソルジャーズ	78000	39000
パツグン	68000	40800
ハットトリックヒーロー	42000	31500
ハットトリックヒーロー93	140000	84000
バニッシャー	40000	26000
バブルボブル	25000	15000
バラデューク	32000	14400
パロディウスだ！	14000	10000
Ｆ／Ａ	18000	7200
ファイターズヒストリー	8000	2000
ファイナルファイト	18000	7200
ファンタジーゾーン	18000	10800
Ｖファイブ	18000	10800
フェリオス	68000	34000
富士山バスター	12000	4800
ぷよぷよ	68000	40800
ブラックドラゴン	18000	9000
フラッシュポイント	6000	2700
プレミアーサッカー	78000	50700
ペンゴ	20000	10000
ボンバーマン	8000	3200
マーシャルチャンピオン	22000	8800
マーベルランド	75000	33700
魔界村	15000	7500
魔獣の王国	55000	44000
マッスルボマー	68000	34000
魔法大作戦	48000	26400
未来忍者	58000	23200
メタルブラック	48000	30200
メルヘンメイズ	38000	19000
ＵＳネイビー	48000	24000
雷電 ２	98000	58800
ライフフォース	25000	20000
ラストデュエル	12000	6000
リブルラブル	62000	31000
ロストワールド	98000	78400
ワルキューレの伝説	72000	32400
ワンダーモモ	65000	52000
ワンダー３	45000	20200
ＭＶ－１Ｆ(ネオジオ)	38000	6500
ＭＶ－１FZ(ネオジオ)	28000	4200
シグマAV3000	18000	14400
シグマ6000ターボ	9000	6700
ベガ9000ＤＸ	32000	25600
バナツイン	24000	19200
コンボAV･VRタイプ	24000	19200
MVSカセット各種	1000より	0

税別価格

買取 交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. インスト、説明書が付いていないと価格がかなり下がります。（コピーの場合も下がります。）



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32－1
エマーソン 年中無休 通販部係

※「エマーソン通信」の定期購読（月１回）希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい（年3,000円）

☎053－433－9900 受付時間AM11：00～PM８：00
FAX053－435－5454 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

各種ゲームソフト・本体 高価買取中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

買取申込書	ゲーメスト 5/15号	氏名	(フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒	(フリガナ)				電話番号	－ －	


パワー炸裂!!
ONE WAY
龍虎の拳
SNK TM
第11回
画:天獅子悦也
作:石井ぜんじ


ダウンタウンのミッキーを倒してここまで来るとはさすがだな リョウ
だがオレたちを倒さねえと工場地帯にゃ入れねえぜ!
HAMMER HEAD LEECH
ジャックが襲いかかる!!



ズズーン
今のオレを止めようとしてもムダだ
ドドド
そんなことはオレを倒してからいいな!
ゴゴゴゴ
虎煌拳


チャイナタウンが健在だと!?
しかもチャイナタウンを突破口に警察の鎮圧部隊がサウスタウンになだれこんでくるとは…どういうことだ!
Mr・カラテは何をしていたのだ
報告ですBIG!
Mr・カラテは監視の若僧を振り切って脱出したようです!
チャイナタウンに向った暴徒どもも別の極限流空手家に突破されて壊滅です!
サイクロプス刑務所…
Mr・カラテ…
そしてチャイナタウン…



餓狼4コマ再び単行本化決定！その前に読んでおこう！「餓狼伝説2 4コマ決定版」「サムライスピリッツ4コマ決定版」各580円で発売中!!



●雑君ファンの聖書(バイブル)ここにあり「ワールドヒーローズ2」980円



「アンダーカバーコップス」で古葉先生の世界を堪能!!980円


虎煌拳を受けても倒れない…！
この男の武器は…パワーだけでなくタフネスか…！
ぐおお
ドゴッ


なんて破壊力だ！
こうなったら極限流奥義で勝負するしかない



●かつてゲーメスト誌上で大好評だったレオ・アドバ先生のコミック、「餓狼伝説」は単行本でも大人気 980円で発売中!!


これで
決まりだ
ガラガラ
ガラガラ
ドドド
ドドド
ぐっ



龍虎が毎月2回も読める〰〰〰、とお喜びの読者の皆様、天獅子悦也先生にお便りを!!

〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで



月2回刊で忙しさも2倍の石井ぜんじ編集長にお便りを

〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで


ドカァン!!
ビュッ
ガッ
ぐっ
ガッ
ダッ



誰が助けろといった!? 女だから助けたとでもいう気か?
ファイターならコンディションが回復してから戦え キング
おまえはオレと戦って負傷しているハズ
おまえこそ…腕も脚も もうボロボロのはず
だが極限流ファイターとしての気力は失っていない!
ガラガラ
ガラ
オレは…ジャックを倒す!!
ガラ
ガラ
フッ
おまえのような男をライバルにするべきだった…



ジャック対キング！バトル開始

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま～す。

ここに80円切手をはってください

郵便はがき

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

囲コマ大募集

サムライスピリッツ係

龍虎の拳2係

(ふりがな)

年齢 ( ) 歳

性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話( )

①小学( )年 ②中学( )年

③高校( )年 ④大学( )年

⑤社会人 ⑥その他( )

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(5月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 6その他( )	

キリトリ線



キリトリ線

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

←タイトルは、鉛筆で書いといて下さいね。

ペンネーム（　　　　）

サムライスピリッツと龍虎の拳2、いくつでも送ってください。両方ともジャンジャン送ってね。その場合このワクを141%拡大したもので描いてくれるとキレイに印刷できるのだ。

キリトリ線

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.64	No.99
No.44	No.77	No.102
No.47	No.80	No.104
No.48	No.81	No.105
No.49	No.84	No.106
No.50	No.86	No.107
No.51	No.87	No.108
No.52	No.90	No.109
No.53	No.91	No.111
No.54	No.92	No.112
No.55	No.93	No.113
No.56	No.94	
No.57	No.96	
No.60	No.97	

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.87（ギャルズアイランド2）
No.44（'90 5月号）	No.90（'93 5月号）
No.47（'90 7月号）	No.91（餓狼2増刊）
No.48（'90 8月号）	No.92（'93 6月号）
No.49（'90 9月号）	No.93（コミックゲーメスト3）
No.50（'90 10月号）	No.94（'93 7月号）
No.51（'90 11月号）	No.96（'93 8月号）
No.52（'90 12月号）	No.97（コミックゲーメスト4）
No.53（'91 1月号）	No.99（ワーヒー2増刊）
No.54（'91 2月号）	No.102（サムスピ増刊）
No.55（'91 3月号）	No.104（格闘増刊2）
No.56（'91 4月号）	No.105（'93 1月号）
No.57（'91 5月号）	No.106（餓狼SP増刊）
No.60（'91 8月号）	No.107（'94 2月号）
No.64（ストII増刊号）	No.108（スーパーストII増刊）
No.77（ダッシュ増刊）	No.109（'94 3月号）
No.80（'92 11月号）	No.111（'94 4月号）
No.81（オールカプコン）	No.112（ギャルズアイランド3）
No.84（'93 2月号）	No.113（'94 5月号）
No.86（'93 3月号）	

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文ください。注文書としてご利用できます。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

最新版全国１位スコア大全集!!

めざせハイスコアスペシャル［前編］

ゲーメストNo.3から毎月集計され続けているハイスコア。今回は月２回刊の第１号ということもあって、特別版でいってみよう！

月２回ゲーメスト ハイスコア 集計方法について

ゲーメストも今号から、月2回の発行となる。そのため、通常は月に一回集計していた「めざせハイスコア」のコーナーも月2回の集計で新たに行われる。

そして、その準備として、まずはプレイヤーのみんなに新たなルールを伝えておきたい。ゲーメストの中でも議論を呼びやすく、難しい「ハイスコア集計」。年間集計も始まっているし、混乱がないようお願いしたい。

なお掲載希望やルール（集計方法）に関するお問い合わせは、毎週金曜日夜7時～9時の間に受け付けます。ただし、現時点（その時）でのトップスコアなどはお答えできませんのでご了承ください。

1 ☆給付制について

・1回の集計で申請が4店以上であれば、その部門に☆がつきます。個人申請はいままでどおり申請店数には含めません。
・例外として、連射別に集計したゲームで、連付き連なしのスコアに☆がついた場合は、連付き部門の申請数が4店未満であっても☆がつきます。
・初登場の月に申請10店未満で、集計が先送りになったゲームは、次回集計の申請店数に初回分も加算することとします。
・4店未満のトップについては獲得総数の累計にのみ、数を加算します。
・集計店ごとに☆獲得数を争い、94年11月末（予定）までの獲得数で上位3店を表彰するのは今までどおりです。

2 部門別集計について

・1つのゲームを部門別に集計するのには、キャラ、機種などによりスコアの出しやすさに差が出ることが必要条件であり、申請状況を考慮して編集部で判断します。
・原則として、初登場月には部門別集計はせず、分ける場合も2カ月目からとします。ただし、初回集計で多くの申請が予想される機種については、初回から部門別に集計します。

3 申請および集計の対象について

・集計対象のゲームは国内で正式に発売された機種のみとします。
・集計基準は工場出荷設定（初期設定）で統一します。
・原則として、完全1人プレイのスコアのみを集計します。
・バックアップラムクリアを使用してのスコアは認めません。
・NEO・GEOで、メモリーカードを使用してのスコアは一切認めません。
・申請に当たっては、締め切り時点で最高のスコアを記入すること。スコアのストックに関する行為は絶対に禁止します。
・永久パターンの存在するゲームおよび、スコアがなくそれに代わる適当な競争手段のないゲームは、到達面数で集計することにします。ALLクリアが達成されれば、その時点で原則的に集計打ち切りとし、これらの場合でも、ほかの部門同様申請4店以上であれば☆がつきます。

4 月2回の集計について

・おかげ様で本誌ゲーメストが月2回刊へ移行する運びとなりました。集計のほうは5月の中旬をスコアの締め切りとし、6月中旬発売のゲーメストから、月2回の集計を予定しておりますので、ご協力のほどよろしくお願いいたします。
・また、誌面拡張にともない集計店（先着順ではなく、レベルの高い所）を募集します。掲載を希望するお店は、ハイスコア相談時間帯（毎週金曜夜7時～9時）にお電話してください。詳細をお伝えいたします。



最強のゲーセン

究極のスコアを求めて…

毎月毎日、抜きつ抜かれつの熱い闘いが行われているめざせハイスコア。今回、その究極のスコアを店別で集計してみた。さてどうなった！

究極のスコアを求めて…

創刊号（第1号ではハイスコアの基準点と掲載募集の告知のみ）から毎月集計され、熱い闘いがくり返されてきた。

これらのスコアは、掲載している78店（平成6年3月現在）と、個人申請という形で集められ、ゲーム別、さらに部門別という形でその月のハイスコアが載ってきた。

今回、月2回で発売される記念として、一度ここでこのハイスコアたちを振り返ってみたい。

究極のスコアってどのぐらいなのか、どこの誰がその終止符を打ったのかを見てみたいと思った。

過去に出た各ゲームの究極のスコアは、別表で見てもらうといい。このコーナーではもっと違った視点からこれら究極のスコアを見てみようと思う。

それは、どこの店が最強かである。

創刊時から載っているお店が有利になってしまうがこれは仕方のないところ。データとして見てもらいたい。

ちなみに☆の数というものもあるが、これはその月にトップを取った数であり、このコーナーでの究極のスコアで数えられるものは、そのゲームの究極スコアを出した数であることを頭に入れておいてほしい。

上位5位までを紹介しよう

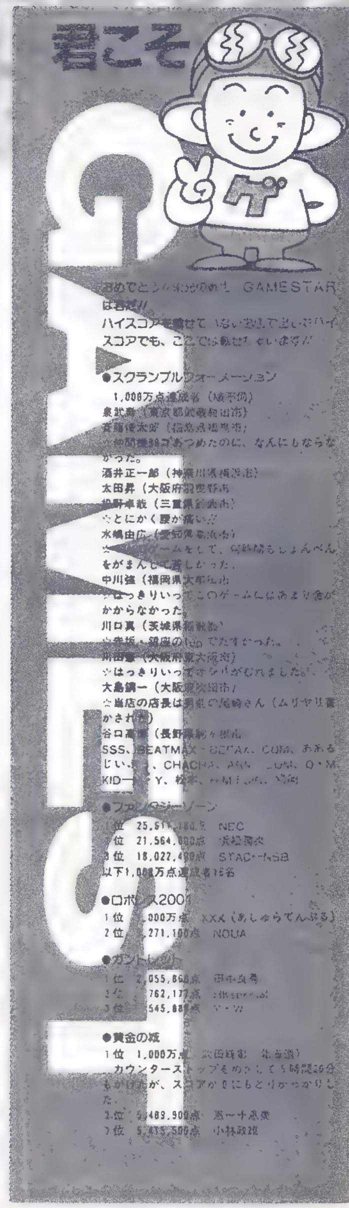
表を見てもらうとわかると思うが、上位にきたのはもうおなじみのお店ばかり！強いということもあるが、掲載期間が長いところが多い。

注目してほしいところはまだある。もうすでに掲載を中止してしまったところもいくつか残っているということ。なかでもプレイシティ巣鴨店といえば、その昔全国からスーパープレイヤーが集まるところとして有名であったところだ。

スコアの中身などについては別ページなどのデータを見ていただくとして、ここではどこが最強なのかをチェックしてみた。

究極のゲーセンベスト20

順位	ハイスコア数	店名
1位	63	ノーベル&ヒノーズ&タロー（東京）
2位	55	キャッスル&YOU²（東京）
3位	48	タイトーイン002スタジアム（大阪）
4位	45	ハイテクセガ高崎（群馬）
5位	44	荏原ゲームコーナー（東京）
6位	31	ゲームプラザ（熊本）
7位	29	ビッグキャロット京都（京都）
8位	28	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
9位	25	プレイシティNASA杉本町（大阪）
9位	25	GAME'S WILL（京都）
11位	23	プレイランドスカイシアター（埼玉）
12位	21	ゲームセンターコパIII（神奈川）
13位	20	ゲームセンターUFO（東京）
14位	19	モンキーハウス本館（福岡）
15位	17	タウンスポットプレイランド（大阪）
15位	17	イエローハット（愛知）
17位	15	チャレンジバンバン（愛媛）
18位	14	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
19位	13	キャノン最前線（愛知）
20位	12	サブカルチュア（福岡）



その昔は各ゲームで3位まで載せていたこともあった。いかにも昔らしいのが、本名ででているものが多いこと。

基準スコア大発表

以下は「ゲーメスター」への登録基準スコアです。それぞれ、このスコアをクリアしてから申請してください。

機種	点数	備考	機種	点数	備考
ASO	200万	全面クリア	カルテット	10面	1P、1COIN
ファンタジー・ゾーン	800万	3機設定	強行突破	50万	全面クリア
ダーウィン4078	50万		ハングオン	3000万	ゴールイン
スクランブル・フォーメーション	50万		セクションZ	20万	
			ガンスモーク	100万	全面クリア
闘いの挽歌	5万		RF 2	20万	ゴールイン
魔界村	2周目クリア		陸海空	30万	
スカイキッドDX	30万	1Pのみ	スーパー・スティンクレイ	6面	
トイポップ	2万	1P			
	4万	2P	インディ・ジョーンズ	70万	3 LIVES
ホッピング・マッピー	6万	全面クリア	メジャーリーグ	1試合終了	1 COIN
マンハッタン24分署	10万		スターラスター	2400	アドベンチャー
スペースハリアー	3300万	1 COIN	忍者じゃじゃ丸君	10万	
ロボレス2001	80万		ペーパーボーイ	10万	イージー
黄金の城	35万			20万	ミドル
ワンダーボーイ	30万			30万	ハード
船	100万	1 COIN	ハレーすい星	300万	
アーカス	7エリア		モトス	200万	
ファイナライザー	200万		スーハーデッドヒート	1000万	
ゲットスター	40万				

この表は創刊号に載ったもの。これをクリアしていないと申請できなかったなんて今ならちょっと考えられない。き、きびしい！

最強のゲーセンの1位は ハイテクノーベル & ヒノーズ下井草 & ジョイランドタロー

究極のスコアの保持数のトップは、東京都で3店合同集計をしているこのゲーセンに決まった。

そのスコア保持数は、な、なんと63個。長年めざせハイスコアに参加していたということもあるが、抜きつ抜かれつのハイスコア争いにこれだけの数の終止符を打ってきたという事実、ビックリするほかないだろう。

さてそのスコア保持数を、ゲームのタイトルの数だけで見てみると、38種となる。約6割が部門別タイトルであった。その中身を見ると、約半数が同一人物によるスコア。

「1つの部門が取れればその応用が効く」

というい例（ちょっと強引だが）ではないだろうか。

ではどんなジャンルが強いかを見てみると、格闘、アクション、シューティング、パズル、そして大型体感系のものと、オールラウンドでスコアを保持している。やはりジャンルに片寄りがないということがこれだけの数の保持数を支えているといっていい。

いろいろなタイプのプレイヤーが集まりやすいということもあるだろう。

2位は プレジャーキャッスル & プレイタウン YOU & YOU

2位は、東京都町田市にあるこのゲーセン。ここは2店合同集計での参加店だ。

究極スコアの保持数は55個。ゲームタイトルの数で見てみると、なんと40種にもなる。

その中身を見てみると、格闘、アクション、シューティング、ドライブものと片寄りが少ない。

最終的なスコアを見ているだけなので、どのジャンルが強いとはいえないが、このゲーセンには、いろんなタイプのプレイヤーが集まってきているということがわかると思う。

1位のノーベルと比較してみると、パズル系で落としているのが残念。この辺は3店集計と2店集計で、より幅広くスコアを集めることができた結果かも知れない。

3位は タイトーイン 002スタジアム

究極のスコア保持ゲーセンの第3位は、大阪府豊中市にあるこのゲーセン。

究極スコアの保持数は48個。1位の55個とは7個少ないだけなのだが、ゲームタイトルで保持数を見てみると、なんと半分の24個。部門別で多くスコアを保持していることがわかる。

その部門別になっているゲームのスコア保持者を見てみると半分が同一人物であった。

「このキャラが取れればあのキャラも取れる！」

というのはちょっと強引ではあるが、この結果はそれを証明しているといっていいのではないだろうか。

どんなジャンルが強いかを見てみると、7割以上が格闘、アクション。大型体感系がないというのが面白い。大型系が入りにくいということと関係していそうだ。

4位は ハイテクセガ 高崎

第4位のスコア保持ゲーセンは群馬県高崎市にあるこのゲーセン。名前からわかる通りセガの直営店である。

究極のスコアの保持数は45個。ゲームタイトル別では29個と約半分、部門別で多く取っていることがわかる。

スコア保持者を見てみるとやはりここも同一人物が同じゲーム内でいくつかの部門を取っていた。

ジャンルを見てみると6割以上が格闘、アクションであった。最近の格闘系ゲームの多さから見ればこの結果はそれに合ったものといえる。

5位は 荏原ゲームコーナー

究極のスコア44個で第5位に入ったのは東京都品川区にある荏原ゲームコーナーだ。

ゲームタイトル数で見てみると33個と3位の高崎とほぼ同じなのだが、大きく違う点として、格闘、アクションは総数の約3分の1しかない。

上位4店と比較して意外にパズルアクション系のゲームタイトルが多い。その保持スコアラーを見てみると、ほぼ1人であることがわかった。

こういったジャンルに強いプレイヤーを持つのもゲーセンの1つの強さとなる。

㊟1位、2位のお店は、掲載開始から今まで1店集計であったり、2店集計であったりもしたが、今回ここでは、これらを合わせて集計しました。

結果を見て…

やはりオールラウンドに強いゲーセンが上位にきた。

ジャンルを問わずどれでも強いというのがその勝因といえる。そのためには、数カ月にわたるハイスコア争いに勝ち残れる腕を持ったプレイヤーと、それ相応の人数が存在しないとできないということ。

「上手なプレイヤーが上手なプレイヤーを集め、さらに自分の腕を磨いていく」

これこそが究極スコアをたくさん生むための条件となっているといえる。

また上位に入ってきているお店の地域を見てみると、やはり交通の便がいい大都市が多いことがわかる。この利点は、プレイヤーが足を運ぶことができ、さらには情報も運ばれてくるということだ。

電話で情報を聞くよりは、この目で見るほうが確実。

「百聞は一見にしかず」

まさにその通り。

「なるほど、そうやるのか」

ということは、ゲームを見ていてよくあることだよね。

これらの勝因は一部にすぎないと思うが、欠けてはならぬもの。究極のスコアまでいかなくても、毎月集計されるスコアでの☆数に影響は大である。

上手なプレイヤーはゲーセンの宝物だ。



ハイスコアラーとはいったい何者なのか?

ハイスコアラーへの道

一般人には理解し難いハイスコアラー。しかし、誰もが明日にはハイスコアラーになれるかもしれない。

まじめに遊ぶ [illegible]ハイスコアラー

ハイスコアというと、一般のプレイヤーは、何でそこまで苦労してゲームをしなければならないのだろうか、と思うかもしれない。そんなに無理してゲームをして、何が楽しいのかと考えるかもしれない。

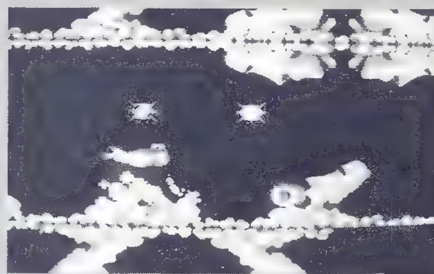
しかし、プレイしている本人は楽しいのである。もちろん、辛いこともある。腹が立つこともある。でも、まじめにやっているからこそ、腹が立つこともあるのである。

ハイスコアを狙う面白さは、プロスポーツやオリンピックの選手たちに似ていると思う。確かに草野球や、テニスサークルは楽しいかもしれない。しかし、プロは勝たなければいけない。オリンピックでメダルを狙う選手は、毎日自己記録を狙うために鍛錬している。こうなると、楽しいだけとは言えない。

しかし、彼らスポーツ選手は尊敬されこそすれ、バカにはされないはずだ。それなら、ハイスコアラーに対して、"ゲームの楽しさがわからない奴"なんていう非難は当たらないだろう。ゲームの本当の面白さを知っているのは、逆にゲームを一番やりこんでいるハイスコアラーなのではないかと思えるのだ。

とはいえ、一般のプレイヤーから見ればハイスコアラーは雲の上の人種で、何を考えているのかわかりにくいかもしれない。でも、ハイスコアラーになる素質は誰にでもあると思う。その素質とは、"ゲームがうまくなりたい"という気持ちである。これがあれば、反射神経や頭の良さなんてニの次である。ごくごく自然にハイスコアラーへの道は開けていくのだ。

以下に、ハイスコアラーへの自然な道のりを示していってみよう。



誰が最初に1000万点出せるかが実に熱かった、グラディウス。シューティングのハイスコア争いの元祖。

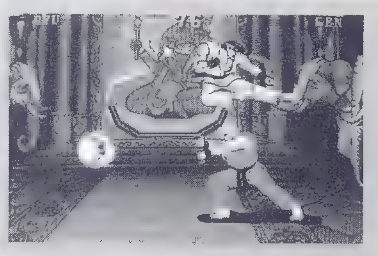
ハイスコアラーへの自然な道のり

最初にゲームで遊んでいるうちは、もちろんハイスコアを狙おうなんていう野望はない。それどころか、クリアすら遠い目標である。百円を入れてプレイしているのだから、少しでも長くプレイしたいというのが本音である。最近は小遣いの多い子供が増えたが、基本的に学生に金はない。

また、1人で遊んでいた場合、少しでも先に進みたいというのが人間の本能というものである。最近は継続プレイをすれば先に進むことができるが、それでは本当に先に進んだことにならない。

実は、ここにハイスコアラーになれるかどうかの、大きなターニングポイントがある。継続プレイでワイワイ最終面まで遊んだところで、ゲームの本質はわからない。本来ゲームとは、間違ったことをしたら失敗してしまい、先に進むという楽しみが得られないものだ。工夫して、努力して障害を突破してこそゲームの本当の面白さに到達できるのだ。

自分の力でうまくなりたい。そのためには努力を惜しまないと思った時点で、ハイスコアラーへの道の第一歩は開かれる。



ストIIは3年間にわたって記録が更新され続けている。

そして、まず狙うのは各面のクリアである。最初はあまり期待してなくても、たまたま考えた通りにうまくいって先に進めると、だんだん面白さが増してくる。そのうち、毎日でもゲームセンターに行って挑戦したくなる。この時点で重要なポイントは、そのゲームのコツ、セオリーを早くつかむことである。

このゲーム上のセオリーは、思いついてしまえば難しくないのだが、思いつかないとなかなか先に進めないものだ。この時期にゲーメストが役立つ(また、役立つようなものでなくてはならないと思っている)。ゲーム慣れしていると、うまくコツがつかめるのだが、ゲーム歴が浅いとなかなか難しいものだ。

しかし、そのぶん先へ進んだときの感動は大きい。そのため、さらにゲームにはまっていく。ゲームのことを寝てもさめても考えるようになる。ゲームはきわめて公平である。正しいことをすれば先へ進めるが、間違っていると先へ進めない。世の中よりよっぽど理にかなっている。

そんなことを考え始めると、もうすでに立派なマニアだ。そしてついに、今までさんざん楽しんだゲームをクリアするときが来る。感動する。ああ、やっとクリアしてしまった。しかし、そのあと少し寂しさが残る。目標を達成してしまった虚しさとも言うものだろうか。



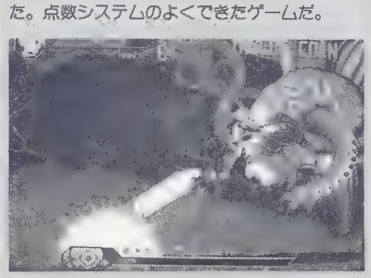
ドライブゲームのタイム争いは、アウトランが歴代で最も盛り上がった。

ここで、再びハイスコアラーになれるかどうかの分かれ道が訪れる。ここですでにハイスコアラーになる素質は十分である。ここからは、まわりの環境が影響する。店にハイスコアボードがあるかどうか。友人に、スコアを狙っている人がいるかどうか。ゲーム雑誌を読んで、ハイスコア覧にチラチラ目を通しているかどうかが大きく影響する。

とりあえずの目標を達成してしまったゲームだが、もっと遊びたい。しかし、今まで通り目的をもって身をひきしめて遊びたい。そのためには、スコアというものを目標にしてみよう。こう思ったときに、ハイスコアラーへの道をすでに歩いていることに気がつくのである。

君も、ハイスコアを狙ってみないか?きっと、ゲームに対する見方、それどころかものごとに対する姿勢がこれまでと変わってくるかもしれない。新しい世界が、君の前に開けてくることは少なくとも間違いないだろう。(ぜんじ)

編集部ではダダンダーンの稼ぎが盛り上がった。点数システムのよくできたゲームだ。



8年間の歩み、すべての
ゲーマーの声にこたえて
今ここに…

全国1位 最新版［前編］スコア大全集

ハイスコアの歴史、それはゲーメストの歴史でもある。ここにNo.3からNo.113までの全国1位のスコアを集めてみた。当然、現状として最新のものなので、何回も塗り変えられた最終的なスコアである。これを待ち望んでいた人、今までスコアを意識してなかった人も、とにかく見てくれ！このスコアは、血と汗と努力の結晶なのだから…。

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
アトミックロボキッド	30					1C ALL	ATF-UTS	WELL TALK高崎2号	永パ発覚前
アフターバーナー（コマンドー）	15					482	EAT	キャノン最前線	
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	15					322	SCR&STI（たまに役立つ）	個人申請	
アフターバーナー2	16					321,054,678	GMC-STI（た）	イエローハット	コマンド使用でカンスト
アフターバーナー2	28				HIT	1,613	FGK-VIRGO	個人申請	コマンド使用でカンスト
アラビアンファイト（ゴルドー）	82					29,960	ESSAY-ABN（用）	ハイテクセガ高崎	
アラビアンファイト（シンドバッド）	84					79,990	（必）大穴船長	ハイテクセガ高崎	
アラビアンファイト（ダッダ）	84	連	必			40,910	（必）大穴船長	ハイテクセガ高崎	
アラビアンファイト（ラマーヤ）	82					32,390	DEVICE-てってけ炎翔	ジャンボ&ABC	
アラビアンマジック	83					32,721	EGC-（神）STR	キャッスル&YOU²	
アルバレスタ	35					3,348,000	Comb-Sniper-NOM	ゲームプラザ	
アレックスキッド	9					717,700	プロジェクトA子	びでおいんSAKA	
アンダーカバーコップス（ザン）	84		必			15,022,500	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町	
アンダーカバーコップス（マット）	103					15,647,100	日南プランK．Y	個人申請	
アンダーカバーコップス（ローザ）	84		必			15,346,000	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町	
アンドロデュノス	78					10000000+α	全国3店、個人申請2名の皆様		
E-SWAT	66					2,561,600	ESSAY（秘）新命明	ハイテクセガ高崎	
E．D．F．	61					2,506,800	EXL-VAG-KIA	キャッスル&YOU²	
伊賀忍法帳	32					4,112,100	TCC-亀岩	個人申請	
1941 （1P）	64	連				14,703,400	HYT	チャレンジバンバン	
1941 （1P）	65					14,703,400	レバーに鉄拳制裁1PIA-闘魂HYT	タイトピア木屋町	
1941 （2P）	71	連				17,316,800	KIW&HURRICANE	タイトーイン002スタジアム	
1941 （2P）	49					16,753,300	レバーに延髄切り1HYT&CNT	タイトピア木屋町	
1943 （1P）	14					3,456,250	CRS-RAN[illegible]	MARY POPPINS	
1943 （2P）	14					4,565,560	CRS-RAN&YJRI	MARY POPPINS	
1943改 （1P）	29					5,306,470	Y．SUZUKI	ジャスコ屋上プレイランド	モビ6個
1943改 （2P）	25					6,467,2'0	NJP-SUR-CNT&CNTトモノカイ	タイトピア木屋町	
イメージファイト	34	連				1,803,800	SPREAM-I．Z	PC仙台	
インセクターX	39					863,000	全国4店の皆さん		
Wit's	40					7,526,030	C．MOけぴん	ゲームプラザ	
ウイニングラン（イージー）	40					1'59"324	C&P-CHU．Q	個人申請	
ウイニングラン（テクニカル）	55					2'18"819	究極超人Y．N	モンキーハウスメインスタジアム	
ウイニングラン91 （AT）	66					2'59"099	MT激怒CYR-JUN	個人申請	
ウイニングラン91 （MT）	65					2'56"833	DGF-AP-RIA	個人申請	
ウイニングラン鈴鹿GP（1P/6速）	55					2'43"336	玉川氏超すごい	ヤングプラザジャンボ	
ウイニングラン鈴鹿GP（1P/AT）	48					2'45"552	VERTEX-R'妖怪（だ）	個人申請	
ウイニングラン鈴鹿GP（2P/6速）	46					2'41"020	JUN．V&X	サンペティックナムコランド	
ヴィマナ	82					10000000+α	全国35店・個人申請4名の皆さん		
ウィロー	39					2,650,550	SVD-EVIL（[illegible]）	WELL TALK高崎2号	
アースジョーカー	109					2,065,300	SCHMEISER-ROBOCOP（ま）	サブカルチュア	
R-TYPE	18					2,326,800	CRS-よっちゃん	個人申請	
R-TYPE II	43	連				1,432,700	URX-聖幻TEC	ゲームセンターUFO	連付きのみ
R-TYPE LEO	111	連				5,822,690	ストックボンバー親方れお	ゲームプラザ	
R-TYPE LEO	100					5,740,700	LEO	ゲームプラザ	
IQブロック	111					999999+α	G．M．C．みやさん	モンキーハウス本館	
アイレムエアデュエル	52					1,210,800	SUP-NYMPH?	ゲームインプラザオリンピアン	
アイレムエアデュエル	54	連				1,229,600	ESSAY-GRF	ハイテクセガ高崎	
アイレムエアデュエル	61					1,236,500	ESSAY-GRF	ハイテクセガ高崎	
アウトゾーン	50					9999999+α	全国7店の皆さん		
アウトラン（Aコース）	7					4'41"62	SPREAM-SOL	PC巣鴨	
アウトラン（Bコース）	7					4'39"25	CRAMPBOY	PC巣鴨	
アウトラン（Cコース）	7					4'39"96	SPREAM-SOL	ゲームセンタータイショウ	
アウトラン（Dコース）	7					4'40"31	SPREAM-SOL	ゲームセンタータイリョウ	
アウトラン（Eコース）	7					4'41"46	SPREAM-SOL	PC巣鴨	
アウトランナーズ（アトランティック）	105					3'16"82	UYK	個人申請	
アウトランナーズ（オーストラリア）	111					3'16"31	J．G．K-ALL	個人申請	
アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	111					3'16"18	UYK	個人申請	
アウトランナーズ（ケニア）	111					3'18"66	UYK	個人申請	
アウトランナーズ（スイス）	105					3'14"20	WILLYWILLY-UYK	GAME'S WILL	
アウトランナーズ（スペイン）	105					3'14"51	WILLYWILLY-UYK	GAME'S WILL	
アウトランナーズ（中国）	109					3'15"09	J．G．K-ALL（[illegible]）	GAME'S WILL	
アウトランナーズ（日本）	103					3'15"87	勝升弟子入り TUR-ボワ井㊉	個人申請	
アウトランナーズ（ホンコン）	111					3'18"52	J．G．K-ALL	GAME'S WILL	
アウトランナーズ（ロシア）	103					3'16"04	ロシア同盟	GAME'S WILL	
アクアジャック	40					2,518,600	番外地の一番下希望！ SSC-VAP（E）	キャッスル&YOU 2	
アクトフェンサー	35					10000000+α	全国26店の皆さん		
アグレス	61					1000000+α	みやさん	モンキーハウス本館	
アクロバットミッション	66	連				978,800	FGK-TOM＊2	個人申請	
アクロバットミッション	65					885,100	FGK-TOM	個人申請	
アサルト（旧ver.）	24					1,061,150	Tea'S-D	ゲームセンターUFO	
アサルト（新ver.）	24					941,200	飛脚-RAYS	PC旭川	
アサルトプラス（スーパー）	29					3,187,500	PSG-TRYIT．H	個人申請	
アサルトプラス（イージー）	75					[illegible],264,000	細井くんだよーん	ビッグキャロット京都	
あしたのジョー（タイム）	51					4'16"	3分台はつらいよ1EGC-（元）MKZ	荏原ゲームコーナー	
あしたのジョー伝説	73					301,000	S．K	西銀座ゲームプラザ	
阿修羅ブラスター	55					9,999,900	TOA愛好会E．T[illegible]	個人申請	
飛鳥&飛鳥	33					924,700	BAD-北大和のILM	個人申請	
アタックス	62					10000+α	全国3店の皆さん		ALL

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
F/A （フルオート）	107					2,045,900	SGP-SV-TNK	個人申請	
F1エキゾーストノート （AT）	73					49"60	MOV-ばくす	チャレンジャー関大前	
F1エキゾーストノート （MT）	75					47"21	雅香★LIF （天）	個人申請	
F1グランプリ （Aコース）	73					6'02"972	WZH	ビッグキャロット京都	
F1グランプリ （Bコース）	71					6'52"693	さんぺかずひさ	荏原ゲームコーナー	
F1グランプリ （Cコース）	74					7'00"932	CST （ゆ）		
F1グランプリ （Dコース）	90					7'38"752	S-T. T	ゲームピアチャンス国分店	
F1グランプリパート2 （Aコース）	90	連				6'09"100	G. M. C. みやさん	個人申請	
F1グランプリパート2 （Bコース）	90	連				5'29"904	G. M. C. みやさん	個人申請	
F1グランプリパート2 （Cコース）	90	連				7'45"935	G. M. C. みやさん	個人申請	
F1グランプリパート2 （Dコース）	90	連				7'45"603	G. M. C. みやさん	個人申請	
F1スーパーラップ	111					0'50"53	ワルキューレ小平	個人申請	
F-1ドリーム	23				PTS.	32	RVS-MAX （アバウト）	プレジャーキャッスル	
M. V. P.	61					866	ESSAY-ラーケン	ハイテクセガ高崎	
エメラルディア （アドベンチャー）	109					4,275,629	亡者-モジャYK	GAME'S WILL	右+Aボタン付
エメラルディア （ノーマル最小レベル）	113					72	くんち…ほふ	個人申請	
エンフォース	35					1,182,400	TYRANT-EXE	ハイテクノーベル神保町店	
おいしいパズルはいりませんか	107					323,900	DAN	モンキーハウス本館	
オーダイン （クリスタル）	28					773,400	ODA-DAJI	スペースインプラザ	
オーマイガァ	103					758,500	みなさん夏休み中はお世話になりました。	西銀座ゲームプラザ	
オーライル	54	連				8,601,200	SFL-KMG-PEY	アミューズ&レストメイヨー	
オーライル	56					8,518,020	R. H	チャレンジバンバン	
オペレーションウルフ	20					581,600	社長の友達	PC巣鴨	
オペレーションサンダーボルト	34					3,247,580	GTP. S-BWH （KGM）	個人申請	
オペレーションサンダーボルト	32				2P	5,772,780	ATF-Z卒-PAG&K. K	WELL TALK高崎2号	
オメガファイター	55					13,548,890	SEP-DTH-ACC	個人申請	
ガイアポリス	109	連				13,876	S/Wアストロパーク店女性スタッフ急募	ゲームスポットパスカル	
ガイアポリス	105					12,945	国分の川口店長様色々と有難うございました	サブカルチュア	
海底大戦争	100					2,363,400	REO-SP	プレイランドスカイシアター	
カダッシュ （戦士）	48				EXP.	60,000	全国7店・個人申請6名の皆さん		
カダッシュ （僧侶）	48				EXP.	60,000	全国9店・個人申請6名の皆さん		
カダッシュ （忍者）	46				EXP.	60,000+α	全国2店の皆さん		
カダッシュ （魔法使い）	48				EXP.	60,000	全国7店・個人申請3名の皆さん		
カプコンボーリング	29					289	Y. M	PC八戸	
カプコンワールド	43					2,035,900	MAD （た）	キャノン最前線	
カプコンワールド2	84					6,109,000	GMC-WGFC-MAR	八千代プレイランドカーニバル	
カベール	30					3,596,410	DLF-INGS-植物人間	ヤングプラザジャンボ	
仮面ライダーバトルレーサー	105					2,328,690	H. Y	個人申請	
飢流禍	29					7,088	URX-EXS	ゲームセンターUFO	
カルノフ	7					999,999	ECM-ZENJI	WELL TALK 小田原	
カルノフ	7					999,999	みやもと	ビデオインマツヤ丸太町店	
ガルフストーム	62					10,000,000	全国6店・個人申請2名の皆さん		
餓狼伝説 （アンディ）	69					563,400	HID- （旅） POW様	荏原ゲームコーナー	
餓狼伝説 （ジョー）	71	連				1,475,600	荏原ムエタイ部 （会長）	キャッスル&YOU2	
餓狼伝説 （ジョー）	73					1,047,300	ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター	
餓狼伝説 （テリー）	73					598,300	SUR-林連研R. T （犯）	サブカルチュア	
餓狼伝説2 （アンディ）	103					1,615,400	FCM （S）	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説2 （キム）	111					1,602,400	FCM （S）	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説2 （ジョー）	103					1,584,100	KYO	八千代プレイランドカーニバル	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
ウィロー （ゴールド）	37					156,899	N. ARC-KO8-RUS	ゲームセンターコパIII	
WECルマン24	6					600	佐々木宏	PC巣鴨	
ウェルトリス	61					000000+α	カンス党-TET	個人申請	
ウォーオブエアロ	107					1,978,200	MDK-GUN	個人申請	
ウォリアーブレード （ソフィア）	111		必			496,610	Mr. しおしお君	キャッスル&YOU2	
ウォリアーブレード （テューイ）	103		必			457,530	KUMAMOTO	個人申請	
ウォリアーブレード （ラスタン）	96		必			504,950	AKM-YZY	キャッスル&YOU2	
ヴォルフィード	37					9,999,990	全国2店の皆さん		
宇宙戦艦ゴモラ	55					1,474,120	BC京都	モンキーハウスメインスタジアム	
ウルトラ戦魂伝説	98					2,225,600	SEP-FECT-T. E	池袋プレイランドラスベガス	
ウルトラマン	67					1,706,390	最後の変身MGZ	個人申請	
ウルトラマン倶楽部	84					2,054,600	てなもんやクルッテール	イエローハット	
エアーコンバット	109					136,730	インチキー斎藤友人スペシャル	プレイシティキャロット二荒店	ウソスコ
A. B. コップ	58					73,397,310	すんたたばあっち	ハイテクセガ金沢	
エアインフェルノ （基礎編）	50					200	PC-MURA	キャッスル&YOU2	
エアインフェルノ （基礎編）	50					200	枕は世界地図TYRANT-ひむ （ヨ） （ダ）（レ）	ハイテクノーベル神保町店	
エアインフェルノ （救助編）	50					999	全国7店・個人申請1名の皆さん		
エアバスター	46					2,324,830	B. Z	PC甲府	
エアレスキュー	64					275,000	おにいさまへ・・・	プレイシティキャロット二荒店	
エイトマン	73					302,900	セイバー男KEN	個人申請	
エイリアンシンドローム	10					3,747,100	ACU-EPS	PC巣鴨	
エイリアンズ	47					1,624,300	鎌田の王者!HST- （お） SPT	荏原ゲームコーナー	永パ?
A-JAX	19					2,343,600	ILG-K. M	プレイシャトー	
エクスパニア	88					74	HST- （お） SPT	荏原ゲームコーナー	
SAR	50					782,390	SDIだ!	ハイテクセガ藤井寺	
エスケープキッズ	56					R100+α	全国4店の皆さん		
SDI （エブリ/1P）	38					79,636,500	やんちゃ姫GTO （R） TM	ハイテクセガ金沢	
SDI （エブリナシ/1P）	13					10,397,990	SPREAM-BOMB	ハイテクゾーンセガ山形	
SDI （エブリ/2P）	14					67,915,620	SPREAM-SOL&AIR-NEX-T. S	DLL郡山店	
SDI （エブリナシ/2P）	13					15,137,980	CHAT-KIM&CHAT-CG-COM	サンペティックナムコランド	
SDI （4機設定）	111					79,638,860	やんちゃ姫GTO/3J	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
SDガンダム ネオバトリング	94	連				1,499,700	TUR-NARK	GAME'S WILL	
SDガンダム ネオバトリング	88					1,464,200	H. Y	遊ingポイントセオラ	
SDガンダム レインボー大陸戦記	107	連				1,064,000	（z） +CLT	キヤノン最前線	
X-∞	41					18,390,100	BREM-佐藤キミヒコ	PC琴似	
X-MEN （2Pver. /1周設定）	84					1,831	Rai	八千代プレイランドカーニバル	
X-MEN （4Pver. /1周設定）	83					1,218	Rai	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
X-MEN （6Pver. /1周設定）	83					422	AXIOM-Xennom	チャレンジャー関大前	
エドワードランディ	76					3,243,377	高沢一成	ハイテクセガ高崎	
F/A （5-WAVE）	109	連				2,068,750	SIT-M. K	ハイテクセガ大船	
F/A （5-WAVE）	101					2,002,650	FCM	八千代プレイランドカーニバル	
F/A （8-WAY）	103	連				2,075,150	何のこっちゃ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
F/A （8-WAY）	94					2,066,500	ボケなスネとそのダチ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
F/A （オート）	109	連				2,037,700	ECM-SSI-S. I	ハイテクセガ大船	
F/A （オート）	90					1,856,250	K. N	個人申請	
F/A （ストレート）	86	連				2,060,500	まらさし1号	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
F/A （ストレート）	92					2,063,100	少し見てやるよ	個人申請	
F/A （セミオート）	86	連				2,069,600	さらば小!僕達は君のことを忘れない。	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
F/A （セミオート）	88					2,060,500	1号	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
ギャラクシーフォース2　(イージーS7)	28					5,070,170	HCV-FRS-N. O	個人申請	シールド7
キャリバー50	40			ICA		1C ALL	EXCEL-URX-TEC	ゲームセンターUFO	
ギャロップ	67	連				999999+α	全国6店の皆様		
ギャロップ	67					999999+α	全国5店の皆様		
ギャングウォーズ	37					983,710	URX-TEC	ゲームセンターUFO	
究極戦隊ダダンダーン (アン)	111					1,217,750	オレ様	プレイシティNASA杉本町	
究極戦隊ダダンダーン (イーグル)	111	連				1,481,500	変なTELのおかげで 一同、大迷惑しました	ゲームプラザ	
究極戦隊ダダンダーン (小鉄)	111					1,612,900	IAC-MAK	個人申請	
究極タイガー	19					10,000,000	全国7店の皆さん		
キューブリック	39					7,022,370	CYGNUS	ゲームプラザ	
キング・オブ・ザ・モンスターズ	107					1,090,270	EGC-（神）STR	個人申請	
クイズH. Q.	56					105,000	ESSAY-AGF	ハイテクセガ高崎	
クイズF1　1・2フィニッシュ	88					2,985,350	G. M. C. みやさん	モンキーハウス	
クイズ学園パラダイス	63					999,900	全国21店・個人申請2名の皆さん		
クイズ学問ノススメ	94					1,800	F-ETU	JYOCOM'S	
クイズ合衆国Q&Q	71					199900+α	全国4店の皆様		
クイズクエスト	67					74,210,900	カリスマはコロスケ	個人申請	
クイズクレヨンしんちゃん	105					3,040,800	GACHAPIN四	八千代プレイランドカーニバル	
クイズ三国志	62					9,999,999	全国9店の皆さん		
クイズ宿題をわすれました！	58					250,300	G. M. C. DAN	個人申請	
クイズ人生劇場	98					2,100,500	FAD-IDA	チャレンジパンパン	
クイズ大捜査線　(シナリオ1)	65					155,000	PIA-CNTI	チャレンジパンパン	
クイズ大捜査線　(シナリオ2)	65					181,500	（貧）ぴぴる立原（田）	チャレンジパンパン	
クイズ地球防衛軍	75					1,158,600	CVM-MID涼	プレイスポットサン	
クイズチャンネルクエスチョン	105					3,541,300	GACHAPIN四	八千代プレイランドカーニバル	
クイズDNAの反乱	78					16,178,700	Rin-Russell	個人申請	
クイズDEデート	62					331,100	MJN	アミューズ&レストメイヨー	
クイズ殿様の野望	57					9,999,999	全国3店の皆さん		
苦胃頭捕物帳	46					2,348,000	FPG-SHO	イエローハット	
苦胃頭捕物帳	46					2,348,000	TPL（+α）	キャノン最前線	
クイズ難問スクランブル	90					850,800	ブラック魔王	個人申請	
クイズぱにくるふぁんだじー	111					517,950	EIT	JOYCOM'S	
クイズ早押し選手権	103					950	五十嵐	キャッスル&YOU²	
クイズ迷探偵ネオジオ　(ストーリー1)	75					191,400	TPL	キャノン最前線	
クイズめくるめくストーリー	103					ALLクリア	全国5店の皆様		
クイズ廊下に立ってなさい	71					491,200	DCC-AGAS-KAC (C)	個人申請	
空牙　(ヴァルキュリア)	82					4,410,300	ぴぴる立原	個人申請	
空牙 (シルフ)	82	連				4,926,280	HYAKU-UGF屋	タイトーイン002スタジアム	
空牙 (シルフ)	57					4,730,180	PIA-ろん（ば）	チャレンジパンパン	
空牙　(セイレーン)	78	連				4,689,000	YUV-ぱるとりっ君	タイトーイン002スタジアム	
空牙　(セイレーン)	57					4,663,030	PIA-ろん（ば）	チャレンジパンパン	
クォース　(1P)	88					5,069,290	GEKI（ぶ）	GAME'S Will	
クォース　(2P)	51					4,228,450	BOM（ど）&GOL（ど）	ビッグキャロット京都	6周目9-9
ぐっすんおよよ	111					6,684,200	メジロTEM先行逃げ	ゲームセンターコパIII	
クライムシティ	39			1CA		1C ALL	全国11店の皆さん		
クライムファイターズ　(アップ)	40					821	Disp-. . A	ハイテクセガ表町店	
クライムファイターズ　(テーブル)	42					2,401	MSO-05-NEM	個人申請	
クライムファイターズ2	65					1000+α	TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー	

ゲーム	NO	連	必		備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
餓狼伝説2　(不知火舞)	101					1,598,200	!FCM	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説2　(チン)	103					1,610,600	(B) -SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説2　(テリー)	103					1,612,300	(K)	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説2　(ビッグベア)	92		必			1,566,400	DGD	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説2　(山田十兵衛)	111					1,619,800	FCM (S)	八千代プレイランドカーニバル	
餓狼伝説スペシャル　(アクセル)	113	連	必			2,558,100	JAG-WOP	キャッスル&YOU²	
餓狼伝説スペシャル　(アンディ)	113	連	必			2,491,100	CYCLONE-NEC	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説スペシャル　(ギース)	111	連	必			2,626,100	NGT-キャサ夫	キャッスル&YOU²	
餓狼伝説スペシャル　(キム)	111	連	必			2,454,500	YOU. Z	ガリバー熊谷店	
餓狼伝説スペシャル　(クラウザー)	113	連	必			2,664,800	次はクラウンやるっすデコFC (お)SPT	荏原ゲームコーナー	
餓狼伝説スペシャル　(ジョー)	113	連	必			2,581,200	FF6モニター（特） GSM-SRK和(長井)	キャッスル&YOU²	
餓狼伝説スペシャル　(不知火 舞)	109		必			2,531,700	G. M. C. URA	個人申請	
餓狼伝説スペシャル　(ダックキング)	111	連	必			2,484,800	A. Z	ガリバー熊谷店	
餓狼伝説スペシャル　(タンフールー)	111	連	必			2,460,100	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説スペシャル　(チンシンザン)	113	連	必			2,515,400	悪役わき役専門の山崎和佳奈に愛の手を♡Ⓥ	荏原ゲームコーナー	
餓狼伝説スペシャル　(テリー)	111	連	必			2,504,200	HYAKU-PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説スペシャル　(ビッグベア)	109	連	必			2,395,800	さらばM.G次に何を期待すればいいの？(V)	荏原ゲームコーナー	
餓狼伝説スペシャル　(ビリー)	111	連	必			2,508,300	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説スペシャル　(山田十兵衛)	111	連	必			2,547,100	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
餓狼伝説スペシャル　(ローレンス)	113	連	必			2,410,400	CYCLONE-NEC	キャッスル&YOU²	
ガンディーラー	56					R59	ESSAY-STER	プレイランドスカイシアター	
ガンネイル	96					34,488,500	CYCLONE-R. T	ハイテクセガ神戸	
ガンバスター	109					3,184,500	■奉公AFS	個人申請	
ガンフォース	63					3,662,200	HST-（お）SPT	荏原ゲームコーナー	
ガンフォース	63	連				3,663,900	たか	個人申請	
ガンフロンティア	83	連				2,022,810	WGFC-DUE	ホワイトハウス箱崎店	
ガンフロンティア	67					1,788,590	HID-N. H（ど）	ビッグキャロット京都	
ガンボール	86					99999999+α	まえしまかな	タウンスポットプレイランド	
キース&ルーシー	111					2,990,000	G. M. C. MAR	ホワイトハウス箱崎店	
奇々怪界	6					2,755,650	戦闘狂NUKEGAKE	びでおいんSAKA	
機動戦士ガンダム　(ガンダム)	113		必			1,375,400	次は電神魔傀！パンプゲーマー（F）	JOYCOM'S	
機動戦士ガンダム　(グフ)	103					1,182,100		荏原ゲームコーナー	
機動戦士ガンダム　(ゲルググ)	105					1,123,900	池田哲也	荏原ゲームコーナー	
機動戦士ガンダム　(ザク)	105					1,492,200	次はゴジラをやるっすパンプレFC-(お)	荏原ゲームコーナー	
機動戦士ガンダム　(ズゴック)	107					1,481,200	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
機動戦士ガンダム　(ドム)	113		必			1,358,900	ELPEO（ちくら魔生後245ヶ月）	八千代プレイランドカーニバル	
キャッスルオブドラゴン	69					4,376,070	CRY-WIZ	個人申請	
キャディラックス	103					4,879,400	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
キャプテンコマンドー　(キャプテン)	76					324,810	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
キャプテンコマンドー　(ジェネティー)	76		必			354,460	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
キャプテンコマンドー　(翔)	76					342,290	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	
キャプテンコマンドー　(フーバー)	86					348,500	CYCLONE-R. T	タウンスポットプレイランド	
キャメルトライ　(エキスパート)	56					9,999,990	TYR-キャメ（研）-MAC（夫）他	ハイテクノーベル神保町店　他	
キャメルトライ　(エキスパート)	56					0　43"8	TYR-キャメ（研）-MAC（夫）	ハイテクノーベル神保町店	
キャメルトライ　(スペシャル)	53					9,999,990	TYR-キャメ（研）-MAC（夫）	ハイテクノーベル神保町店	
キャメルトライ　(スペシャル)	58					0　48"8	EXL-LIE-FER夫	キャッスル&YOU²	
キャメルトライ　(ビギナー)	59					1,181,340	TYR-キャメ（研）-MAC（夫）	ハイテクノーベル神保町店	
キャメルトライ　(ビギナー)	59					0　39　1	TYR-キャメ（研）-MAC（夫）	ハイテクノーベル神保町店	
ギャラクシーフォース	24					30,000,000	CAN'SAD	ハイテクセガ表町店	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
コカ・コーラスズカ8アワーズ	82					3 .5 18	R. N	イエローハット	
コカ・コーラスズカ8アワーズ (グリーンヒル)	111					2 53' 63	MSO-10-LE	個人申請	
ゴジラ (VSモード)	111	連	必			3,069,100	ESSAY (秘) 大穴船長	ハイテクセガ高崎	
コズモギャング・ザ・パズル (最小コズモ)	100					1,037	HKR?	GAME'S WILL	
コズモギャング・ザ・ビデオ	82	連				26,058,140	ベジータ (ま)	個人申請	
コットン (1周目)	109	連				1,832,870	イエティ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
コットン (1周目)	80					1,640,020	CYR-イエティ (F)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
コットン (2周目)	109	連				4,045,110	イエティ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
コットン (2周目)	62					3,475,250	IML-UUU (た)	キャノン最前線	
コブラコマンド	27					10,000,300	全国3店の皆さん		
コラムス (イージースタート)	50					99,999,999	やちょ	モンキーハウスメインスタジアム	
コラムス (ハードスタート)	50					99,999,999	GAC-えるる	個人申請	
コラムスII	56					30面	GAC-えるる (タ)(ク)(夫)	キャノン最前線	37,358
ゴルフィンググレイツ	78					アンダー32	DCC-AGAS-KAC (P)	個人申請	
コンチネンタルサーカス	74					7,040,070	ヒサピー	ウイルトークタイトー 大街道&空港店	
魂斗羅	8					1,988,000	STACパチプロファミリーズ・". S	Pasadena	
コンバットスクール	12					370,050	KOZUKE	PC集餐	
サイキック5	103					18,916,600	こが	モンキーハウス本部	
サイコソルジャー	10					1,910,700	Lip Tick	弘前ハイローザスペースランド	
最後の忍道	66					3,120,900	HIC-SHT-ほくさい (足)	ビッグキャロット京都	
サイバースレッド	109					12,327	(株) 02-RIZ	個人申請	
サイバーリップ	56					441,700	KOMEGUNY	個人申請	
サイバトラー	109	連				2,550,900	J. G. K-ALL (副)	ハイテクセガ神戸	
サイバトラー	109					2,520,050	J. G. K-ALL (副)	ハイテクセガ神戸	
サイバリオン (基礎編)	46					14,111,030	EXCEL-SSC-VAP	キャッスル&YOU²	
サイバリオン (実戦編)	61					24,433,640	G. M. C. INI	モンキーハウス本館	2機
西遊降魔録 (3人)	25					812,170	URX-EXS	ゲームセンターUFO	
サイレントドラゴン	80	連			リー	4,567,100	EXCEL-SSC-EZO-ネズミ	キャッスル&YOU²	
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	73	連	必			4,429,200	KIW (天)(下)(一)(品)	タイトーイン002スタジアム	
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	67					7,463,000	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム	
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	74	連	必			3,610,400	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム	
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	71					3,721,600	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム	
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	78		必			3,580,000	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町	
ザ・グレイトラグタイムショー	94	連				3,706,710	ボブ17歳明日死にます	八千代プレイランドカーニバル	
ザ・シンプソンズ	67	連				180,600	HID-KNG	ビッグキャロット京都	
ザ・シンプソンズ	67					176,100	CYR-WIZ (熱)(血)(君)	明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ	
サプライズアタック	56					1,323,610	EXL-RVS-GLN	キャッスル&YOU²	
サボテンボンバーズ	75					99,999,999	Sgt. Pepper	ビッグキャロット京都	
サムライスピリッツ	100					ALLクリア	全国38店、個人申請2名の皆様		
鮫!鮫!鮫! (2Pver.)	41					10,008,000	全国5店の皆さん		
鮫!鮫!鮫!	44	連				10,000,000	アイアム真木蔵人 !JAG-WOP氏	キャッスル&YOU²	
鮫!鮫!鮫!	44					10,000,000	EMK. DA	ジャック&ベティ	
沙羅曼蛇	6					10,000,000	KCH-TAG	神宮前キャロットハウス	
ザ・ロードオブキング	42					!C ALL	全国4店の皆さん		
サンセットライダーズ	76	連				1,085,230	ESSAY-Mig-空生透	ハイテクセガ高崎	
サンセットライダーズ	83					1,084,930	ESSAY-Mig-空生透	ハイテクセガ高崎	
サンダー&ライトニング	57					186,195,380	ISP	ビッグキャロット京都	
サンダークロス	28					10,000,000	全国23店の皆さん		
サンダークロスII (サンプル版)	94	連				8,874,280	GAC-BROS-今抜だあ!	個人申請	12-3

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
クラックス (イエスランピング)	54					14,158,090	限界にチャレンジRAG. T-TEM	ゲームセンターコパIII	セレクト有
クラックス (ノーランピング)	47					11,610,971	FRS-RC	個人申請	イージー
クラックダウン (旧ver.)	38					4,998,731	てぃー (保母さん使用)	個人申請	
クラックダウン (新ver.)	39					5,197,088	STI (た) 非実力派	個人申請	
クラッチヒッター	63				AV.	1.00	ESSAY-ラーケン	ハイテクセガ高崎	
グラディウスII (1/F)	27					10,000,000	暴力王 (よ) 他の皆様		
グラディウスII (2/F)	30					10,000,000	KUZ改めVMT-RED	PC集餐	
グラディウスII (3/F)	27					10,000,000	多数の皆様		
グラディウスII (4/F)	25					10,000,000	AZUKI-CHE? 他の皆様		
グラディウスIII (ビギナー)	46					1,279,370	SGP-IMPUL-ACI	個人申請	
グランドストライカー	111					80	ぽえむ会長	GAME'S WILL	
グランプリスター (ドイツ)	88					4' 29" 86	SP-SL-Jun	アップル流通店	
グランプリスター (日本)	78					4' 33" 86	SGK-WAD (K) MKT	個人申請	
グランプリスター (モナコ)	82					4' 29" 76	WAD-GC-WISE (A)	個人申請	
グランプリスターII	96					3 03" 84	GEK	個人申請	
功里金団	26					1,068,650	PETER HEAD あーべ	個人申請	
グリッドシーカー	96					2,616,650	ぱいぱいグリッド! M・ZEST H・M	個人申請	
グルードバスター (2人)	55					1,544,310	Disp-KORE	ハイテクセガ表町	
クレイジークライマー2	30					822,000	白鼓孝夫	PC藤琢	
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	111					2,249,800	QQQ	ゲームセンターコパIII	
クロスソード	73				GOLD	38,080	CML-K丸	キャノン最前線	
クロスブレイズ (アーノルド)	71					2,118,500	どたま屋はむはむ	個人申請	ALL
クロスブレイズ (ロイ)	65					9,999,990	EXCEL-CYRTIS-さとー君	キャッスル&YOU²	
クロスブレイズ (ロイ)	65					9,999,990	ブリバリのNAM	ビッグキャロット京都	
クロスブレイズ (ロイ)	65					9,999,990	がんべあファンクラブ会員はむはむ	個人申請	
ゲイングランド (1P)	41					31,706,735	IKD-GON秘林 (ベ)	ハイテクセガ金沢	
ゲイングランド (2P)	41					63,033,455	ずんたたばあっちSOUSUI	ハイテクセガ金沢	
ゲバラ	18					1,206,100	石川英雄	ハイテクセガ青森	
剣豪	78					4,286,800	IML-YUJIML-YUJIML-YU	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
原始島	39					1,659,300	PIA-CNT!狭い所は嫌だ	タイトピア木屋町	
航空騎兵物語	26					1,408,700	SHS-Y. S	個人申請	
豪血寺一族 (アニー・ハミルトン)	111	連				1,555,000	PST-KLS	プレイシティキャロット 宇都宮店	
豪血寺一族 (アンジェラ・ベルデ)	109	連				,682,800	ATF-○	ハイテクセガ高崎	
豪血寺一族 (豪血寺お梅)	111					1,758,000	FAD-YUK	チャレンジバンバン	
豪血寺一族 (キース・ウェイン)	111	連				1,821,800	ATF- (D)	ハイテクセガ高崎	
豪血寺一族 (練念)	09	連	必			1,679,300	PST-EPT	プレイランドスカイシアター	
豪血寺一族 (破鳥才蔵)	09					1,409,800	不明	プレイシティNASA杉本町	
豪血寺一族 (ホワイト・バッファロー)	111					1,344,700	さよならマリア様 篠原FC○	ゲームスポットアテナ	
豪血寺一族 (礼児大山)	'11	連				1,256,700	ESSAYGRF-ELM	ハイテクセガ高崎	
ゴークス	70					2,253,790	CBA-ばやはら	タウンスポットプレイランド	
ゴー・フォー・ザ・ゴールド	27				周	80	FREEDOM-TAF	個人申請	
ゴーリーゴースト	37					529	FORT-釧路の神様	個人申請	
ゴールデンアックス	43				偏差値	571	G. S. A-UMA	個人申請	
戦斧 デスアダーの復讐 (ゴアとギリアス)	86					869	ESSAY-MYK	ハイテクセガ高崎	
戦斧 デスアダーの復讐 (スタンブレード)	86					869	全国2店の皆様		
戦斧 デスアダーの復讐 (ドーラ)	86					869	全国3店の皆様		
戦斧 デスアダーの復讐 (リトルトリックス)	86					869	全国5店の皆様		
ゴールドメダリスト	28					86,926	FPS-SJr	ゲームポイントフリーウェイ	
ゴールドメダリスト	26					85,623	TYRANT-GMC-ひむ	ハイテクノーベル神保町店	金18個

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
スーパー上海　(パラダイス)	88					270,400	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
スーパー上海　(プロフェッショナル)	88					162,400	(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
スーパーストリートファイターII(ガイル)	111	連				1,922,800	HSM-CST(ゆ)	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(キャミィ)	111	連				2,010,400	CRISP-RATT-PAN	AMスクエアYOU&I	
スーパーストリートファイターII(ケン)	111	連				2,278,300	CYCLONE-HURR CANE	タイトーイン002スタジアム	
スーパーストリートファイターII(サガット)	109	連				2,016,800	ウーキーますたばー	ゲームプラザ	
スーパーストリートファイターII(ザンギエフ)	111	連				2,039,300	がんばれモジャ夫ヅガ夫	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(ダルシム)	111	連	必			1,893,400	(B)-SATSUMA	ハチ代プレイランドカーニバル	
スーパーストリートファイターII(春麗)	111	連				2,023,100	京城屋	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)	111	連				1,968,000	おやじももじゃおMJO-おやじさん	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(バイソン)	111	連				1,921,600	ESSAYATOMIC-BUK	ハイテクセガ高崎	
スーパーストリートファイターII(バルログ)	111	連	必			2,052,800	Z.O.O	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(フェイロン)	111	連				2,023,400	つながるかー あほがあほがあほかあほがー	プレイシティNASA杉本町	
スーパーストリートファイターII(ブランカ)	111	連				1,876,000	モジャベリー-MJO-NARK	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(ベガ)	111	連				1,936,200	ウーキー-MST	ゲームセンターコパIII	
スーパーストリートファイターII(ホーク)	107	連				2,014,000	GOR-ISD(ち)	ハイテクセガ金沢	
スーパーストリートファイターII　(本田)	111	連				1,866,400	モジャタンクMJO-NARK	GAME' WILL	
スーパーストリートファイターII(リュウ)	111	連				2,339,500	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム	
スーパーチェイス	111					5,543,880	普通寺の白玖	個人申請	
スーパーバレー'91　(男)	63					159,230	CVM-DOA	個人申請	
スーパーバレー'91　(女)	70					161,220	CVM巨乳DOA	個人申請	
スーパーバレーボール	38					79,600	福山に強制送還!?REMIA	個人申請	
スーパーパン　(ツアー)	56					95,560,350	大和	荏原ゲームコーナー	
スーパーパン　(パニック)	58					24,813,700	えるる(タ)(ク)(夫)	イエローハット	
スーパーハングオン　(M/エキスパート)	21					8'31"61	LAP-BMXER	コミュニティスペースNTK	
スーパーハングオン　(M/シニア)	20					6'37"31	NJP-(ハ)Akindo	ニューチャンピオン	
スーパーハングオン　(M/ジュニア)	25					4'47"61	ARC-復活!!RVI*KT	個人申請	
スーパーハングオン　(M/ビギナー)	26					2'46"09	NJP-(ハ)Akindo	ニューチャンピオン	
スーパーハングオン　(R/エキスパート)	15					8'25"04	DCT-XOR2	ハイテクセガ杉本町	
スーパーハングオン　(R/シニア)	19					6'30"15	FGK-早乙女乱馬	ハイテクセガ万代店	訂正
スーパーハングオン　(R/ジュニア)	19					4'31"41	PST metro R	がらん3	
スーパーハングオン　(R/ビギナー)	15					2'42"62	アラビンドビンヒゲドビン	ハイテクセガ杉本町	
スーパーハングオン　(S/エキスパート)	15					8'56"23	HCM-CCV&BEE	個人申請	
スーパーハングオン　(S/シニア)	15					6'41"53	SPREAM-FKS	個人申請	
スーパーハングオン　(S/ジュニア)	15					4'51"81	SPREAM-FKS	個人申請	
スーパーハングオン　(S/ビギナー)	15					2'47"75	SPREAM-FKS	個人申請	
スーパーピンボールアクション	61					10,000,000	全国5店の皆さん		
スーパーフォーミュラ(ハンドル/W.C.)	46					5'39"634	LSP-松&梅、S	筑波学園キャロットハウス	
スーパーフォーミュラ(ハンドル/アメリカGP)	45					2'06"538	LPS-TOPくん-ゴルジ体	筑波学園キャロットハウス	
スーパーフォーミュラ(ハンドル/アメリカW.C.)	47					2'15"126	これで打ち止めLSP-TOP-K3	筑波学園キャロットハウス	
スーパーフォーミュラ(ハンドル/イギリスW.C.)	46					2'44"796	LSP-MSO.OUT	筑波学園キャロットハウス	
スーパーフォーミュラ(レバー/W.C.)	61					5'26"338	KAKU	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	
スーパーフォーミュラ(レバー/アメリカGP)	62					2'03"467	史農学科223	ビッグキャロット京都	
スーパーフォーミュラ(レバー/イギリスGP)	65					2'13"479	Tyrrel-HID	プレイシティNASA杉本町	
スーパーフォーミュラ(レバー/ニッポンGP)	67					2'40"971	SDI-Tyrrel-HID	ビッグキャロット京都	
スーパーモナコGP	41				4速	6'00"19	CYCLONE-HURRICANE	個人申請	
スーパーモナコGP	41				7速	5'34"71	CYCLONE-HURR CANE	個人申請	
スーパーモナコGP	41				AT	6'13"48	CYCLONE-HURRICANE	個人申請	
S.R.D.	17					1000000+α	全国2店の皆さん		

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
サンダークロスII　(サンプル版)	82					6,702,210	ROBOCOP	サブカルチュア	
サンダークロスII　(発売ver.)	100	連				10000000+α	MGC-GAUT-NAI	個人申請	
サンダークロスII　(発売ver.)	71					8,757,450	MMZ-BOM(ま)	ジャンボ&ABC	8-7
サンダードラゴン	66	連				10000000+α	星白金-HIR	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	3-4
サンダードラゴン	66	連				10000000+α	G.M.C.うた	個人申請	3-4
サンダードラゴン	66	連				10000000+α	G.M.C.DAN	個人申請	3-4
サンダードラゴン	67					10000000+α	DGRSネッシー君	ハイテクセガ青森&新町	
サンダードラゴン	67					10000000+α	GOL星(ま)(真)	ビッグキャロット京都	
サンダードラゴン	67					10000000+α	アッチョーIDEVICEPHANTOM	プレイシティNASA杉本町	
サンダードラゴン2　(1P)	109					5,867,150	DBL(ドーベル)-Y.イヌ.番長	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
サンダードラゴン2　(2P)	107					5,732,700	TYR-KEN	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
サンダーフォースAC	56	連				2,403,520	MASTER.K	個人申請	
サンダーフォックス	73					7,132,700	CYR-みかん君	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
サンダーブラスター	67	連				9,999,990	HID-CYR	キャッスル&YOU'	
サンダーブラスター	71					9999990+α	DGRSネッシー君	ハイテクセガ青森&新町	
サンダーブレード	21					5,324,640	FRS-N.O	個人申請	
サンドスコーピオン	107					6,443,700	YOSHIO(ま)	ハイテクセガ神戸	
サンダーセプター2	7					504,450	FANCY-KETOSE	PC集…	
G.Iジョー　(1周設定)	82					3,566	IML-ペットン君	キャノン最前線	
G.Iジョー　(ループ設定)	75					9999+α	TYR-星白金-ひむ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
G.Iジョー　(ループ設定)	75					9999+α	GILジョー	プレイランドスカイシアター	
シークレットエージェント	48					1,105,800	Disp-KORE(人)	ハイテクセガ表町	
GPライダー　(AT)	59					44"74	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
GPライダー　(MT)	61					44"06	MAK	ゲームプラザ	
G-LOC　(上級)	52					2'15"4	みんなに兄さんとよばれる男PEC	タウンスポットプレイランド	多分バグ!
G-LOC　(初級)	57					1'28"8	ニワ	ハイテクセガ長岡	
G-LOC　(中級)	50					2'34"9	神帝CYG(ど)	タウンスポットプレイランド	多分バグ!
ジェミニウイング	18					2,129,850	プロジェクトA子(R1)	びでおいんSAKA	
シスコヒート	58					11'56"2	EXL-RVS-NBG	キャッスル&YOU'	
四川省　(ノーマル)	33					2,242	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
四川省II	101					9999999+α	全国3店の皆様		
シティボンバー	19					10,000,000	Tea's-D	ゲームセンターUFO	
忍	22					760,090	GMC-ALECK-ALK	個人申請	
シャドーダンサー	48					1,735,550	FGK-"点稼ぎ失敗でしゅ"BIG-K	ゲームセンターUFO	
シャドーフォース	101					874,920	G.M.C.やちよ	ゲームセンターコパIII	
上海	27					1,862	加藤	ジャックアンドベティ	13面
上海II	78					2,856	HCM-鎌倉くん	個人申請	
上海III	111					116,000	ECG-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー	
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	47					-23	SVS-24-YD	個人申請	
獣王記　(ノーマル)	27					583,900	EGC-インディ(命)-MKZ	荏原ゲームコーナー	
獣王記　(ハード)	24					588,000	EGC-(元)MKZ	個人申請	
JUJU伝説	47					765,800	SFL-KMG-美遊PEY(人)	アミューズ&レストメイヨー	
シュトラール	71					99999+α	全国10店の皆様		
シュマイザーロボ	109					3,063,500	Schmeiser-PAN大工	モンキーハウス本館	
ジョイジョイキッド	56					R120クリア	くんちほふ	個人申請	
ジョー&マック	59					1,401,100	JGK-ALL(嗣)	個人申請	
ジンジンジップ	94					2,117,370	LOUDLESS	個人申請	
スーパー魂斗羅	21					21,776,600	WHIM-NCR	PC旭川店	
スーパー上海　(クエスト)	83					88,300	(元)	荏原ゲームコーナー	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
セルフィーナ	71					12,556,300	TWL－イエティー	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
ゼロウイング	61					10,000,000	HYT	チャレンジバンバン	
ゼロチーム	105					13,622,090	ファイヤーマウンテン	個人申請	
戦国エース（アイン）	101					1,905,300	HYAK－UGF	タイトーイン002スタジアム	
戦国エース（犬王丸）	105					1,839,300	WXW	個人申請	
戦国エース（瀬内）	105					1,864,800	WXW	個人申請	
戦国エース（こより）	96					1,793,200	平城か？	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
戦国エース（ジェーン）	101					1,898,400	ウーキ－MST	ホワイトハウス箱崎店	
戦国エース（天外）	103					1,925,300	VXV	タイトーイン002スタジアム	
戦国伝承	71					777,400	SUR－忍者コンバットGIN	ウイルトーク大街道&空港	
戦国伝承2	94		必			611,250	TMC－SAN（ぶ）	個人申請	
戦場の狼II	47					999,990	全国6店・個人申請1名の皆さん		
倉庫番デラックス	55					全面ベストS	全国13店の皆さん		
ソニックウイングス　(AJ－37)	83	連				1,630,500	CYCLONE－KIW	タイトーイン002スタジアム	
ソニックウイングス　(AV－8)	109	連				1,621,700	かまし	ゲームセンターコパIII	
ソニックウイングス　(F－14)	109	連				1,679,900	かまし	ゲームセンターコパIII	
ソニックウイングス　(F－15)	109	連				1,504,700	かまし	ゲームセンターコパIII	
ソニックウイングス　(F－18)	94	連				1,373,800	かまし	ゲームセンターコパIII	
ソニックウイングス　(FSX)	109	連				1,448,700	かまし	ゲームセンターコパIII	
ソニックウイングス　(IDS)	84	連				1,567,900	AXIOM－大阪なる	プレイシティNASA杉本町	
ソニックウイングス　(JAS－39)	88	連				1,483,300	AXIOM－ZZZ	プレイシティNASA杉本町	
ソニックブーム	20					3,937,530	GMC、N．K	モンキーハウス本館	
ソルダム　(セキーロモード)	107					4,548,780	DAB、S	ハイテクランド	
ソルダム　(ノーマルモード/最短ライン)	101					219	DAB、S	個人申請	
ソルバルウ	80	連				776,730	マーシャルアーツ音波砲	ジャンボ&ABC	
ソルバルウ	78					555,460	くこここここここぶちかましてやる！	ゲームセンターピノキオ	
ダークエッジ　(イエーガー)	100					492,300	ESSAY（秘）大穴船長	ハイテクセガ高崎	
ダークエッジ　(M．E．K)	101					506,300	いせえび船太	個人申請	
ダークエッジ　(ガライアス)	98					526,000	HYAKU－PROFESSOR	個人申請	
ダークエッジ　(サッド)	98					578,400	ESSAYCSD－横ASH	ハイテクセガ高崎	
ダークエッジ　(ジーニィ)	98					547,400	京城屋	個人申請	
ダークエッジ　(ブラッド)	96					479,600	俺のパッド「コンドルのジョー」（E）新明華	ハイテクセガ高崎	
ダートフォックス（1P）	54					3'53"45	ACA－TJN	個人申請	
ダートフォックス（2P）	38					3'45"39	NOR、HIT	ゲームプラザ	
ダートフォックス（3P）	38					3'38"89	HIT．V．NOR	ゲームプラザ	
ターボアウトラン　(AT)	51					8'21"03	WELLTH－With華閣	ハイテクセガ万代	
ターボアウトラン　(MT)	37					7'38"32	Comb－（は）津田投入IA．K．D．	ニューチャンピオン	
ターボフォース　(新ver.)	67					1,379,800	USG－OME－HKR	ジャンボ&ABC	2－4
ターボフォース　(旧ver.)	63					1,646,300	K．N（ど）	タウンスポットプレイランド	2－6
大工の源さん　(新ver.)	53					4,584,800	NAT	個人申請	
大旋風	36					10,000,000	飯代全部大旋風SSC－VAP	荏原ゲームコーナー	
タイトルファイト	96					ALLクリア	（黄）（金）（バ）（ッ）（ト）SID	ハイテクセガ高崎	
ダイナマイトダックス	32					3,968,560	江添貴行	カジノカーニバル	
ダイナマイトデューク	53	連				1,680,370	TYRANT－チャーハン先生！－EXE（女）	個人申請	
ダイナマイトデューク	49					1,656,380	TYRANT－EXE	ハイテクノーベル神保町店	
ダイナミックカントリークラブ	78					アンダー13	JGK－はしおか	ハイテクセガ神戸	
ダイナミックカントリークラブ	66					(10)	G．M．C．ESPII	モンキーハウス本館	
ダイナミックカントリークラブ	66					(10)	EGC－（元）MKZ	荏原ゲームコーナー	
ダイノレックス	100					3,001,780	SUR－GIN	ウィルトークタイトー空港通り店	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
スーパーワールドコート	96					ALLクリア	全国14店の皆様		
スカイアドベンチャー	86					10,772	KAJ	個人申請	
スカイアラート	92	連				3,564,850	HKR	個人申請	
スカイスマッシャー	56	連				10,000,000	SAD	アミューズ&レストメイヨー	
スカイスマッシャー	56	連				10,000,000	EXL－RVS－GUN	キャッスル&YOU2	
スカイスマッシャー	59					10,000,000	NOJ	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ	
スカイソルジャー	28					5,845,640	URX－もう出ないよ緑の少年	ゲームセンターUFO	
スカッシュ	92					ALLクリア	全国2店の皆様		
スクランブルスピリッツ	28					10,000,000	全国2店の皆さん		ベジータ様！
スクランブルスピリッツ	27					5,337,820	G．M．C．　N．K	モンキーハウス本館	2－6
スターブレード	88	連				2,325,300	TYR－慶応－JOO	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
スターブレード	70					1,737,500	HUSH A BYE　まえしまかな	タウンスポットプレイランド	
スタジアムクロス	83					2　41"34	DCC－AGAS－JOY	イエローハット	
S．T．U．N．ランナー	48					1,177,325	KKK団－まえしまかな	個人申請	
スティールガンナー	67					1,132,680	INGS－占い野郎	ジャンボ&ABC	
ストライクファイター	75					177,504,110	スペシャルの11面まで行けるのはマニアだ（帝）	イエローハット	HIT＝743
ストライダー飛竜	35					492,750	きょう体ジャンカー！RVS－GUN	キャッスル&YOU2	
ストリートスマート	40					2,664,800	Gyother－LON（THC）どま	アミューズ&レストメイヨー	
ストリートファイターII　(ガイル)	103	連				2,275,300	EST－DIGIORGIO	サブカルチュア	
ストリートファイターII　(ケン)	103	連				1,802,700	（文）	サブカルチュア	
ストリートファイターII　(ザンギエフ)	103	連	必			1,767,500	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	サブカルチュア	
ストリートファイターII　(ダルシム)	103	連				1,876,300	マスク1号	サブカルチュア	
ストリートファイターII　(ブランカ)	90	連				1,939,800	IN∑－GYO	GAME'S WILL	
ストリートファイターII　(ブランカ)	80					1,721,700	住（研）－HOURRY	個人申請	
ストリートファイターII　(本田)	84	連				1,827,800	CST（ゆ）	タイトーイン002スタジアム	
ストリートファイターII　(本田)	83					1,662,800	ベガの人	サブカルチュア	
ストリートファイターII　(リュウ)	107	連				1,795,600	ほとんど限界に近いっす（文）	サブカルチュア	
ストリートファイターIIダッシュ（ダルシム）	82					1,584,300	（B）－SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ガイル）	96					1,653,200	HYAKU－UGF TOO ADULT!O!	個人申請	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ケン）	92					1,664,300	CYCLONE－HURRICANE¥	タイトーイン002スタジアム	
ストリートファイターIIダッシュターボ（サガット）	100					1,810,800	K．	チャレンジバンバン	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ザンギエフ）	94					2,007,900	IN∑－ツガ夫	GAME'S WILL	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ダルシム）	99					1,555,300	（R）－SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル	
ストリートファイターIIダッシュターボ（春麗）	90					1,613,600	ICE	ゲームプラザ	
ストリートファイターIIダッシュターボ（バイソン）	92					1,519,200	HIZ－ASM	タイトーイン002スタジアム	
ストリートファイターIIダッシュターボ（バルログ）	100					1,537,200	ウーキーとりかい	ゲームセンターコパIII	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ブランカ）	88					1,591,500	HIZ－ASM	個人申請	
ストリートファイターIIダッシュターボ（ベガ）	96					1,578,400	Z－THEラピタの鬼	ゲームシティDADA	
ストリートファイターIIダッシュターボ（本田）	90					1,555,200	ミッキー（美）	プレイシティNASA杉本町	
ストリートファイターIIダッシュターボ（リュウ）	92					1,652,300	VAP	荏原ゲームコーナー	
スノーブラザーズ	59					6,936,220	SSC－VAP	荏原ゲームコーナー	
スパイナルブレイカーズ	59					3,724,480	SURPASSER－Y．T	個人申請	
スプラッターハウス	31					1,287,300	Sniper－NOM	ゲームプラザ	
S．C．I．	46					10,437,800	すさまG－ARIES（よ）	WE'LL TALK　金沢	
スラッシュラリー　(WRC)	71				PTS.	100	一番星（武）	プレイランドファンタジア&バレンシア	
スラッシュラリー　(パリダカ)	84					3'01"38	日●通販が敵	ウィルトークTAITO金沢	
スラムダンク	111					262	TOKU－パン次郎（徳）	個人申請	
天聖龍	36					25,764,100	FACILITY－ARIS	PC旭川	
セガソニック・ザ・ヘッジホッグ	105					1,824	ATF－（F）GOR－じょーじー（な）	ハイテクセガ高崎、金沢	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
超時空要塞マクロス	92					9,300,100	Mr. まことくん	中央プラザ大泉店	
超時空要塞マクロスII（ビギナー）	105	連				3,772,240	CYCLONE-R. T	個人申請	
超時空要塞マクロスII（ビギナー）	101					3,681,920	CYCLONE-HURRICANE	個人申請	
超時空要塞マクロスII（ミティアム）	105	連				3,942,0 0	京成屋	個人申請	
超時空要塞マクロスII（ミティアム）	105					4,100,150	京成屋	個人申請	
超時空要塞マクロスII（エキスパート）	105					4,499,640	CYCLONE-R. T	個人申請	
超時空要塞マクロスII（エキスパート）	105					4,610,620	CYCLONE-R. T	個人申請	
超絶倫人ベラボーマン	7					896,700	SPC-BOZ	個人申請	Ver. C
ツインイーグル	23					3,624,000	YSP	ハイテクセガ柏	
DJボーイ	42					1,181,100	SDI-ロードブラスターS県のともや！	ハイテクセガ藤井寺	
D. D. クルー（2P/F. F）	83					409	REC-TOKKO（文）	個人申請	
D. D. クルー（2P/ガンホー）	67					406	HID-ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎	
D. D. クルー（2P/キング）	83					410	REC-TOKKO（文）	個人申請	
D. D. クルー（2P/バスター）	66					406	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎	
D. D. クルー（4P/F. F）	67					405	肛門	荏原ゲームコーナー	
D. D. クルー（4P/ガンホー）	65					334	G. M. C. R-I	モンキーハウス本館	5面ボス
D. D. クルー（4P/キング）	66					406	JAG-ドラ博士H. S	荏原ゲームコーナー	
D. D. クルー（4P/バスター）	67					402	ワセリン	荏原ゲームコーナー	
T. M. N. T（ドナテルロ）	57					950	CSD-DAR	ハイテクセガ高崎	
T. M. N. T（ミケランジェロ）	55					904	終BUG	ハイテクセガ高崎	
T. M. N. T（ラファエロ）	58					932	ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎	
T. M. N. T（レオナルド）	59					931	ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎	
テキバキ	63					9,999,990	みやさん	モンキーハウス本館	LEVEL 842
デザートブレイカー	105	連	必			934,970	ESSAY（秘）新命明	個人申請	
デスブレイド	90	連				1,382,750	GACHAPIN凸	八千代プレイランドカーニバル	制御ボタン付
デスブレイド	88					1,081,850	REC-TOKKO	八千代プレイランドカーニバル	
出たな！！ツインビー	88					4,640,600	OMA	個人申請	
デッドコネクション	83					339,940	CYR-イエティ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
テラフォース	16					1,496,900	OBY-HTL-P. S	PC楽園	
デンジャラスシード	56	連				4,230,000	EXL-RVS-POKEN	キャッスル&YOU²	
デンジャラスシード	61					4,204,350	EXL-CYR-NORI	キャッスル&YOU²	
天地を喰らう（関羽）	70	連				5,794,700	JNKIW	タイトーイン022スタジアム	全5連のみ
天地を喰らう（張飛）	69	連				5,791,600	HID-KIW	タイトーイン022スタジアム	
天地を喰らう（劉備）	37	連				5,780,200	RVS-GUN	キャッスル&YOU²	全4連のみ
天地を喰らう（趙雲）	65	連				5,728,000	CYCLONE-KIW	タイトーイン022スタジアム	
天地を喰らう2（関羽）	92	連	必			4,203,500	CYCLONE-KIW	タイトーイン022スタジアム	
天地を喰らう2（魏延）	92	連	必			4,143,900	CYCLONE-KIW	タイトーイン022スタジアム	
天地を喰らう2（黄忠）	109	連	必			4,580,050	AXIOM-H. Y（奈）	個人申請	
天地を喰らう2（趙雲）	109	連	必			4,394,350	AXIOM-H. Y（奈）	個人申請	
天地を喰らう2（張飛）	92	連	必			4,094,550	CYCLONE-KIW	タイトーイン022スタジアム	
闘神ブレイザーズ	66					99,999	ESSAY-STER	プレイランドスカイシアター	KILL. 625
闘神ブレイザーズ	67					99999+α	ISI-ハローキティ	明石ラボス2Fゲームコーナー&ピノキオ	
ドカベン	35					85,559	SUP-NYMPH?	ゲームインオリンピアン	
ドギューン！	111					4周クリア	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ	
Dr. トッペル探検隊	24					1,585,050	RVS-MIU	個人申請	
得点王	88					ALLクリア	全国3店の皆様		

注）このリストはかつてゲーメストで集計したハイスコア（全国1位）一覧で構成されている。50音順でとりあえずページのゆるすかぎり掲載した。後編は6月30日号以降を予定している。ちなみに、当時集計したものでもその後バグや永パなどで集計を打ち切りにしたゲームは割愛してある。なお、違うという項目があったら表のような書式で編集部宛に送ってほしい。

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
タスクフォースハリアー	40					10,000,000	全国12店・個人申請4名の皆さん		
脱獄	31					549,900	EAST-RVV（長）	個人申請	
ダッシュ野郎	24					260,940	EGC-（元）MKZ	荏原ゲームコーナー	
TATSUJIN	28					1000000+α	全国9店の皆さん		
達人王	103					4,617,520	MFC-GAUT-NAI	個人申請	4－5
タフターフ	35					9,986,600	FAGFAG	個人申請	
タフターフ（2P）	33					19,875,600	SDG. PDL&スーパースターMA	個人申請	
WGP（4速）	46				PTS.	120	全国4店・個人申請3名の皆さん		
WGP（6速）	46				PTS.	120	全国10店・個人申請4名の皆さん		
WGP（AT）	46				PTS.	120	全国3店・個人申請2名の皆さん		
WGP2（オーストラリア）	61					4' 03" 19	ESSAY-REO	プレイランドスカイシアター	
WGP2（JAPAN）	61					5' 26" 64	ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター	
WGP2（ドイツ）	59					3' 23" 27	ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター	
WGP2（USA）	63					3' 07" 88	E-STER	プレイランドスカイシアター	
WWFスーパースターズ	39			ICA		1C ALL	全国6店の皆さん		
WWFレッスルフェスト タッグマッチ	67					2周ALL	全国9店の皆さん		
WWFレッスルフェスト バトルロイヤル	67					ALL	全国7店の皆さん		
ダブルウイング	107					4,052,600	G. M. C. DURAN	個人申請	
ダブルドラゴン	12					999,990	AF-プロジェクトA子	びでおいんSAKA	
ダブルドラゴン	12					999,990	HTL-バイオX	個人申請	
ダブルドラゴンII	51					308,500	私のミスですDTH-G. WAX（会）-T. N	川島玩具店	
ダブルドラゴン3	55			ICA		全面 クリア	全国5店の皆さん		
ダライアス（V）	8					5,502,610	HTL-金属バットY. N	個人申請	
ダライアス（W）	8					5,448,540	HTL-金属バットY. N	個人申請	
ダライアス（X）	8					6,155,040	HTL-金属バットY. N	個人申請	
ダライアス（Y）	8					6,739,860	HTL-金属バットY. N	個人申請	
ダライアス（Z）	8					7,506,790	ECM-ZENJI	個人申請	
ダライアスII（2/TV）	57	連				3,193,810	CVM-MID涼	個人申請	
ダライアスII（2/TV）	39					3,054,940	IML-UUU（た）	イエローハット	
ダライアスII（3/TV）	55	連				3,141,220	（S）-ZZG-PUL	タイトー小田原周辺	
ダライアスII（3/TV）	50					3,122,130	CVM-MID涼	個人申請	
ダンクショット	9					1C ALL	全国7店の皆さん		
タンクフォース	94					1,161,200	MAC	ゲームランドキンコンカン&ドリーム	
ダンジョン&ドラゴンズ	113					1,138,276	T. Olie-ISD	扇が丘レジャーセンター	
タントアール	100					ALLクリア	全国32店の皆さん、個人申請1名の皆様		
タンブルポップ	70					1,705,700	TYR-獣王まさたか	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	
チェイスH. Q.	70					30,780,850	GNP	八千代プレイランドカーニバル	
チェッカーフラグ	28					558,190	わしが柳田博士じゃ！！C. M	ゲームプラザ	
チェルノブ	24					493,050	JAG-ドラ博士H. S	荏原ゲームコーナー	
チャイナタウン（成金物語）	62					257,300	EGC-（元）MKZ	荏原ゲームコーナー	
チャイナタウン（プロフェッショナル）	59					560,500	ISP	ビッグキャロット京都	
チャタンヤラクーシャンク（黒帯）	94					2,014,000	愛の空手家FAI	ゲームセンター101&遊	
チャタンヤラクーシャンク（白帯）	94					1,327,900	ひまじん	個人申請	
チャタンヤラクーシャンク（茶帯）	94					1,698,000	チャタン星人あつしZ	ガリバー熊谷店	
チャリオット	66	連				4,771,200	信者（お）SPT	荏原ゲームコーナー	
チャリオット	74					4,639,800	NSG-A. BOY	ビッグキャロット京都	
チャンピオンレスラー	42					71,414,800	T. K	中央プラザ大泉	
中華大仙（3人）	27					915,300	JAG-やらしいHORSE-AXI	荏原ゲームコーナー	
超時空要塞マクロス	96	連				9,423,100	日橋誠	個人申請	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
忍者龍剣伝(3ニン3ゲージ)	38					529,500	SPREAM-I. Z (天)	PC仙台	
熱血高校ドッジボール部	17					2,214,000	IMM (たまに役立つ)	個人申請	
熱血高校ドッジボール部	19					5周目アメリカ	MGN-SZR KOZUKE	個人申請PC経堂	
熱闘!激闘!クイズ島	107					323,900	DAN	八千代プレイランドカーニバル	
ノストラダムス	103					9999900+α	全国2店、個人申請1名の皆様		
バース	88	連				10,572,100	ROBOCOP (ま)	サブカルチュア	ボンバーボタン
バース	84					9,999,700	AXIOM-H. Y	プレイシティNASA杉本町	
バーチャファイター	111		必			1'31"90	TWG	ハイテクセガ高崎	
バーチャファイター (アキラ)	113					1'35"51	DOA	ハイテクセガ大船	
バーチャファイター (カゲ)	113		必			1'22"29	TWG	ハイテクセガ高崎	
バーチャファイター (ジェフリー)	113					3'52"23	チャンプS IGA	ゲームセンタードリーム	
バーチャファイター (ウルフ)	113					1'30"03	TOM-GEO	個人申請	
バーチャファイター (ジャッキー)	113					1'30"06	JBL-NOB (ブーノー)	個人申請	
バーチャファイター (サラ)	113					2'24"07	おMZくん	ジャンボ&ABC	
バーチャファイター (ラウ)	113					1'41"32	RED WOLF	ゲームスポットパスカル	
バーチャファイター (パイ)	113					2'12"80	ESSY-SOL	個人申請	
バーチャレーシング (DX/エキスパート)	92					4'01"53	JUN. N	個人申請	
バーチャレーシング (DX/ビギナー)	94					3'06"53	JUN. N	個人申請	
バーチャレーシング (DX/ミディアム)	94					3'05"96	JUN. N	個人申請	
バーチャレーシング (ツイン/エキスパート)	101					3'15"25	DE、	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
バーチャレーシング (ツイン/ビギナー)	107					2'30"50	M. Fukui	ハイテクセガ神戸	
バーチャレーシング (ツイン/ミディアム)	111					2'29"93	DE、	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
ハードドライビング (スコア)	40					316,083	わしが鎌田博士じゃC. Mひげぴん	ゲームプラザ	
ハードドライビング (チャンピオン)	38					1'20"32	BBC in 古城池	ニューチャンピオン	
ハードパンチャー	31					12,167,550	INGS-ZZZ	チャレンジャー関大前	
バーニングファイト	67					418,450	IAC-すほう	個人申請	デューク
バーニングフォース	75					6,407,140	忍恋Green-Woods	ビッグキャロット京都	
バーニングライバル (アーノルド)	107					339,400	YOSHIO	ハイテクセガ高崎	
バーニングライバル (アスカ)	103					589,500	ESSAY-CSO-槐ASH	ハイテクセガ高松	
バーニングライバル (クレイズ)	107					356,200	YOSHIO	ハイテクセガ神戸	
バーニングライバル (サンタナ)	105					328,900	ESSAY (秘) 新命明	ハイテクセガ高崎	
バーニングライバル (ジャクスン)	107					1,483,500	YOSHIO	ハイテクセガ高松	
バーニングライバル (シンゲン)	107					438,800	YOSHIO	ハイテクセガ高松	
バーニングライバル (ビル)	109					436,200	ESSAY (秘) 新命明	ハイテクセガ高松	
バーニングライバル (ミスター顔)	103					806,900	ESSAY (秘) 新命明	ハイテクセガ高松	
パーフェクトソルジャーズ	111					1,215,800	2/9川口ロロリアで失神PST-STER	プレイランドスカイシアター	
バイオレンスストーム	109					10,822,100	すさまG-Rカモネ (コ)	鳳ヶ丘レジャーセンター	
バイオレンスファイト	66					14,792,640	by (K)	プレイシティNASA杉本町	
ハイパースポーツSP	65					420,400	TAN&PLY	川島玩具店	
ハイパーデュエル	111					2,641,800	京城屋	タイトーイン002スタジアム	
パイプドリーム (A)	66					4,100,350	UYK (級)	ビッグキャロット京都	
パイプドリーム (B)	67					3,778,930	UYK (級)	ビッグキャロット京都	
パイプドリーム (C)	67					5,150,250	UYK (級)	ビッグキャロット京都	
バウンドフォーバウンドH	61					479,878,000	JPS	PC豊橋	
バウンドフォーバウンドS	61					481,855,000	JPS	PC豊橋	
爆突機銃艇	26					380,492	GMC-MPP	ゲームプラザ	
爆裂クイズ魔Q大冒険	105					538,300	REO-SP	個人申請	
爆烈クラッシュレース	105					681,200	G. M. Cみやさん	モンキーハウス	
爆烈ブレイカー	101	連				1,058,480	HKR	個人申請	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
怒号層圏	6					1,887,230	OMOMO (IGC)	DLL屋内遊園地一関店	
トップシークレット	9					2,167,020	ECL-AOY	プレイシャトー	
トッププレイヤーズゴルフ	50					-7	Mr. 高治の叔さん	ゲームシティOZ	
トップランキングスター	101					2,472,000	DGD	個人申請	
トップランディング	35					898	わしが鎌田博士じゃ!C. Mひげぴん	ゲームプラザ	
トライゴン	54	連				2,922,910	おろかもの	個人申請	
トライゴン	51					2,724,560	AION-LSD(SP.)-ALPHA(だ)(天)(百)	個人申請	
ドライバーズアイ (スーパー)	71					3' 30" 752	CYR-JIN	ゲームプラザ	
ドライバーズアイ (ノービス)	65					3' 30" 917	MOV-ぱくす (床)	タウンスポットプレイランド	
ドラゴンスピリット (新ver.)	15					1,762,570	EXTRA-KCL&CMT	個人申請	
ドラゴンセイバー	58	連				2,373,020	HYAKU-京極	個人申請	
ドラゴンセイバー	56					2,363,030	あぶそうぶ	ゲームランドキンコンカン	
ドラゴン忍者	25					419,400	SPREAM-I. Z	PC仙台	
ドラゴンブリード	73	連				9,974,000	HIC-SHIT-ほくさい	ビッグキャロット京都	
ドラゴンボールZ	113					938,200	おしぼりマンKEN (う) ブヒブヒブヒーッ	タウンスポットプレイランド	
虎への道	17			1CA	全2周	全2周クリア	全国9店の皆さん		
トリオ・ザ・パンチ	47					2,361,000	NOP-OAC	ジャック&ベティ	
[illegible]	96					6553500+α	全国2店の皆様		
ドリフトアウト	70					8'18"12	KOW	個人申請	
ドンドコドン (裏)	37			1CA	101面	101面クリア	全国4店の皆さん		101面クリア
ドンプル	80					22,422,690	J. G. KALL (副)	タイトーイン002スタジアム	
トンマ	38					960,000	Aim (会) -KGM-SJr.	ゲームポイントフリーウェイ	
ナイツオブザラウンド (アーサー)	75					581,420	DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町	
ナイツオブザラウンド (パーシバル)	74					572,460	DEVIL-SEI		
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	109					608,720	趙雲はあきらめないよM. ZEST-SEI	個人申請	
ナイトストライカー (P)	57					90,041,370	EVL-WAT (H)	個人申請	
ナイトストライカー (Q)	57					91,692,540	全日本ナイス党党主Mr. まさし君	個人申請	
ナイトストライカー (R)	103					96,282,530	わっと (ち)	個人申請	
ナイトストライカー (S)	53					92,822,130	全日本ナイス党サド (研) TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町店	
ナイトストライカー (T)	58					91,482,200	全日本ナイス党TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町店	
ナイトストライカー (U)	101					90,301,220	FAD-LXS	ウィルトークタイトー空港通り店	
ナイトスラッシャーズ	109					1,721,600	ザンテー大好き。大関東	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	
ナックルバッシュ	103					30,446,900	武羅暴	プレイシティNASA杉本町	
ナックルヘッズ (クリスティ・ミャオ)	103					1,215,000	WGKC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
ナックルヘッズ (グレゴリー・ダレル)	101					1,135,260	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
ナックルヘッズ (クローディア・シルバ)	101					1,439,100	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
ナックルヘッズ (タケシ・フジオカ)	105					1,025,300	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
ナックルヘッズ (ブラッド・ヴェイク)	101					3,440,300	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	101					1,045,000	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店	
NAM-1975	53					1,174,700	M. S	弘前ハイローザスペースランド	
ニモ	62	連				3,264,100	PIA-RJJ	個人申請	
ニンジャコマンドー (ジョー)	109	連				12,653,620	高沢一成	八千代プレイランドカーニバル	
ニンジャコマンドー (ジョー)	80					11,310,340	ばるとりっ君 (ば)	タイトーイン002スタジアム	
ニンジャコマンドー (リュウ)	78	連				11,105,930	Mr. 岡野君	タイトーイン002スタジアム	
ニンジャコマンドー (リュウ)	80					11,501,900	Mr. 岡野君	タイトーイン002スタジアム	
ニンジャコマンドー (レイア)	82	連				4,505,310	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム	
ニンジャコマンドー (レイア)	82					4,249,480	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム	
ニンジャコンバット	55					20,263	利毛貝	個人申請	
忍者龍剣伝(2ニン3ゲージ)	33					482,800	HTL-Y. N	PC巣鴨	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
パロディウスだ！バイパー	67					2,749,400	CGX (す)	個人申請	
パロディウスだ！ペンタロウ	61					2,768,700	BOSTON	個人申請	
パワードリフト (A)	35					6'48"12	Comb-HCS-KAW	コインスナック24	
パワードリフト (B)	36					6'42"20	ATF-Z卒-K. K (深)	WE'LL TALK 高崎2号	
パワードリフト (C)	51					6'46"42	SDI-BOSTON	個人申請	
パワードリフト (D)	36					6'40"76	LSP-MSO-OUT	筑波学園CH	
パワードリフト (E)	35					6'48"76	HTTG-FS (R)	イエローハット	
パワードリフト (通算)	33					10,308,051	ちょみ竜	個人申請	
パワーホイールズ (上級)	73					3'19"10	KOMEGUNY	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	
パワーホイールズ (初級)	70					2'41"29	CYR-JIN	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	
パワーホイールズ (中級)	70					3 19"42	CYR-JIN	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー	
パワーホイールズ (破壊)	76					999	ひなさん	遊ingポイントセオラ	
バンクショット	56					152	NOK	個人申請	
バンダイク	63	連				3,262,720	HTLかかってこいY. N	キャッスル&YOU²	
バンダイク	58					2,154,420	Mr. やすし君	個人申請	
ビーストバスターズ	44					10,707,290	空前絶後にして究極の金字塔RYO	ビッグキャロット京都	
ヒーテッドバレル	90					999999+α	Seize-いくらちゃん	プレイシティNASA杉本町	
P-47	23					10000000+α	G. M. C. N. K	モンキーハウス本館	
Bラップボーイズ	90				トップ	8,367	ANDET-SYO	個人申請	
飛翔鮫	9					10,000,000	全国11店の皆さん		
ピストル大名の冒険	55					995,500	ゆうじ先生	ゲームプラザ	
ビッグストライカー	90					82	WZH	GAME'S WILL	
ビッグファイター	37					5,711,050	N. ARC-KO6-RUN	ゲームセンターコパIII	
ビックラン	62					8'12"3	RGB-STC	個人申請	
ヒットジアイズ	58					40	フェラ夫カンパニー	個人申請	
ビットファイター	57					1,952,160	ゴンベー	ヤングプラザジャンボ	
ビューポイント	86					3,336,010	ぱるとりっ君	個人申請	
ファイターズヒストリー (サムチャイ)	111					1,514,100	JBL-TERchan	キャッスル&YOU²	
ファイターズヒストリー (ジャン)	103					1,215,800	ウーキーIZA	個人申請	
ファイターズヒストリー (フェイリン)	109					1,366,800	VAP	キャッスル&YOU²	
ファイターズヒストリー (マートリウス)	103					1,219,100	グッバイコーアン様	キャッスル&YOU²	
ファイターズヒストリー (マトロック)	101					1,362,100	AFO	個人申請	
ファイターズヒストリー (ミゾグチ)	103					1,313,200	G. M. C. やちょ	キャッスル&YOU²	

ゲーム	NO	連	必	ICA	備考	ポイント	スコアラー	ゲームセンター	備考
爆烈ブレイカー	101						HKR	個人申請	
爆烈ブレイカー	59					2,200,780	TRI	個人申請	
バズニック	44					9,039,800	TRI-友-N. T	個人申請	
はちゃめちゃファイター	101					39,830,530	VMT-ABU	ゲームプラザニューヨーク	2-6
[illegible]	42					1,053,900	LOR	個人申請	6面
パックマニア (スコア)	21					2,080,600	GMC-HSA	モンキーハウス本館	
パックマニア (面数)	20					23面クリア	HCM-てった	イエローハット	
バツグン (Aタイプ)	111	連				19,789,370	FAD-LXS7	チャレンジバンバン	
バツグン (Aタイプ)	111					18,304,210	HKR	タウンスポットプレイランド	
バツグン (Bタイプ)	111	連				22,709,850	Z3	プレイシティNASA杉本町	
バツグン (Bタイプ)	111					21,223,970	Z3	プレイシティNASA杉本町	
バツグン (Cタイプ)	111	連				21,702,400	AFO	GAME'S WILL	
バツグン (Cタイプ)	111					20,334,900	近江からの使者	アイリン夢空間	
ハットトリックヒーロー	65					84	全国一のストライカー あいばゆう	個人申請	
ハットトリックヒーロー'93	107					46	Seize-KKK	プレイシティNASA杉本町	
ハットリス	51				SET	300	帽子失敗・・・・・・ESSAY-MB-JUN	プレイランドスカイシアター	カンスト時
ハテナ?の大冒険	58					3,160,200	GNP	八千代プレイランドカーニバル	
バトルシャーク	52					17,911,350	EAST-MAX (長)(A)	個人申請	
バトルマニア (上級)	20					373,400	パンチわようそる	DLL郡山店	
バニッシャー	109					999900+α	大仏和尚	ゲームインプリンス	
バブルトラブル	83					515	F-GLD	個人申請	
バブルボブル	6					9,999,990	全国8店の皆さん		
バブルボブル (スーパー)	6					9,999,990	全国8店の皆さん		
パラメデス	78					3,519,280	CYCLONE-TAC	タイトーイン002スタジアム	
バルーンブラザーズ	62					10,000,000	RAG. T-TEM	ゲームセンターコパIII	
バルダーダッシュ パート1	90					5,555,550	WZH	GAME'S WILL	
バルダーダッシュ パート2	49					1,019,760	ESSAY-GRF-ELM	モンテカルロ	
バルトリック	7					981,980	ACU-EPS	PC集積	
パロディウスだ！タコ	101	連				2,912,200	3年目の正直 JYCKER	個人申請	1,677,800
パロディウスだ！タコ	61					2,903,100	ベジータ (ま)	個人申請	
パロディウスだ！ツインビー	56					2,601,700	SLR-天馬	ハイテクセガ神戸	
パロディウスだ！ツインビー	96	連				2,973,600	CVM雷電XAV	個人申請	
パロディウスだ！バイパー	63	連				2,948,300	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム	

お楽しみアイテム3本紹介!!

今月の新作情報

ストリートファイターII アルフライラ with 鳥山雄司



1994年4月1日発売
ソニー・ミュージック
エンタテインメント
CD：SRCL-2857
価格：¥3000（税込み）

カプコンサウンドチームのアルフライラが一流ミュージシャンやアレンジャーと共同作業で作り上げるタイトルとして2作目となるのがこのCD。今回一緒にリニューアルしたのは日本音楽界の最高峰アレンジャーでギタリストでもある鳥山雄司氏。内容はSストIIより登場した4人のキャラクターのステージ曲も含め、インストゥルメンタルファン、ロックファンも超必聴という全10曲を収録。

ナムコグラフィティ コレクション～ベスト10～



1994年4月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-8102
価格：¥2800（税込み）

過去8年間にわたり発売されてきたナムコビデオゲームグラフィティシリーズの中から、ファンによる人気投票で選ばれたゲームのオリジナルサウンドが11曲、そしてアレンジが11曲、計22曲をCD1枚にまとめ上げた。特に新しいことをしているわけではないが過去に発売されたCDのものを再編集したものだ。今から全部集めるのはちょっととお考えの方には超オススメの1枚。買うしかない！

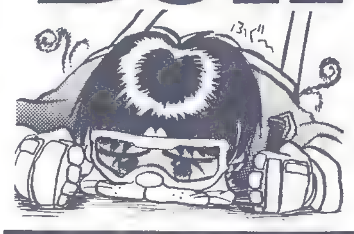
エアーコンバット



1994年3月24日発売
ビクターエンタテインメント
VHS：VIVL-117
価格：¥4900（税込み）

戦闘機を題材にしたCGゲームのビデオ。発進から敵機キャッチ、そして戦闘から撃墜し基地へ帰ってくるまでをビシッと収録。LDも同価格で発売される。

DISC BOX



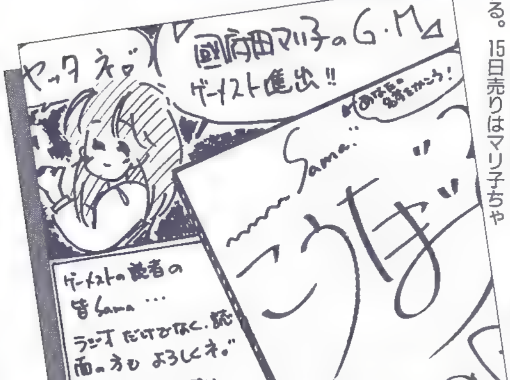
ずるずる

ニュータイトルで出てくるのはやはり人気の高いゲームのみ。みんな！声を大にして「このゲームのCDほしい」とか「このゲームのビデオが見たい」と言ってくれればゲーメストレーベルで発売というのは夢の話ではない！うおーっドライブゲームのビデオがほしいぞーっ！名作のOLDもほしい！マニア必見というものもね！

遂に連載開始!!

國府田マリ子の GAME MUSEUM

ラジオ大阪（1314KHz）
毎週日曜日
午後10時～10時30分



國府田マリ子レギュラーコーナー獲得!!

ゲーメスト読者に絶大的人気の國府田マリ子ちゃん。そのマリ子ちゃんが毎週日曜日にDJを担当している「ゲームミュージアム」が遂にゲーメストの誌面で展開されることになった。これからは、ラジオが聴けない地域に住んでいる人にも、ラジオを聴いているのと同じになってことだ。声を聴かせることはできないけどね。

マリ子ちゃんは君たちのハガキを待っている

ラジオを聴いているのと同じ、とはいってもラジオでやったことをまるまる誌面に載っけるわけじゃない。このコーナーはゲーメストに送られて来たハガキにマリ子ちゃんが答えてくれるのだ。ラジオで読んだハガキはこっちでは使われない。

コーナーは2種類

30日売りのゲーメストにはマンスリープレイリスト。4週分のベスト10を発表し、マリ子ちゃんが解説を加えてくれる。15日売りはマリ子ちゃんがハガキに答えてくれるフリートーク。マリ子ファンは両方とも読むべし。プレイリストのカウントダウンコーナーは次のような書き方で送ってほしい。

☆リクエスト
出たな!!ツインビー

●○月×日放送分
のトトカルチョ

1位、出たな!!ツインビー
3位、メタルブラック
7位、F/A

※記入例

ハガキの宛先は

〒552-01
ラジオ大阪
「國府田マリ子のGAME MUSEUM」
ゲームミュージック
カウントダウン係
おたよりコーナー係

ここで注意してほしいのは、カウントダウン係はラジオ大阪へ、おたより係はラジオ大阪かゲーメストまで送ってほしい、ということ。

カウントダウン係は右記にならって書いてくれい。

おたよりコーナーはもう何でもあり。学校での出来事から相談事まで何でもあり。たくさんのお手紙、マリ子ちゃん同様、ゲーメスト編集部も待っているゾ。いっぱい送ってくれい！

○Brand New & Best10

CD&ビデオトップ10

TOP10 3/1〜3/15㋕屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	97	龍虎の拳2	01280	1500円
	2位	—	90	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	3位	2	31	サムライスピリッツイメージアルバム	01282	2500円
	4位	3	30	スーパーストリートファイターII	01270	2000円
	5位	—	24	リッジレーサー	01274	1500円
	6位	4	19	戦国エース	GCD-1	3000円
	7位	—	12	コットン100%	01285	2500円
	8位	—	11	餓狼伝説スペシャル	01256	1500円
	9位	10	10	サムライスピリッツ	01249	1500円
	10位	—	5	銀河お嬢様伝説ユナ	01286	3000円
ビデオトップ10	1位	—	226	スーパーストリートファイターII	GV-7	6800円
	2位	2	26	バーチャファイター	V-76	3800円
	3位	1	20	餓狼伝説スペシャル	GV-06	7000円
	4位	3	15	サムライスピリッツ	GV-04	7000円
	5位	—	3	グラディウスIII	V-48	6500円
	5位	—	3	マージャンギャルズグラフィティVoL.2	V-33	2884円
	7位	10	2	ナイトストライカー	V-54	7000円
	7位	4	2	サムライスピリッツ12剣士烈伝	V-71	4800円
	7位	—	2	ストリートファイター	V-7	3378円
	7位	—	2	マージャンギャルズグラフィティVoL.1	V-30	2884円

今月の総評

CD、ビデオとも一応半分のタイトルが入れ変わった。一応というのは、ニュータイトルでないところから。まあ上位にきているわけではないのでビッグタイトルは変わらずといったところ。

CDのトップは変わらず龍虎2。久々にドライブのタイトルも上位に。

ビデオはな、なんと半分がOLDもの！ビックリ！

CD編

トップは変わらず龍虎2。それに急接近してきたのが魔法大作戦。少し前のゲームだということに注目したい。

3、4位はいずれもランクダウン。ふんばれるかどうか。

5位にリッジレーサーが初登場。1500円というのはかなりの魅力ではないかな。



6位は2歩後退の戦国エース。これからは降下か。

7位にはコットン100%が入った。格闘ブームではここに入るのが限界かな。

8位は復活の餓狼SP。いまだ人気あり！

9位は1歩もどったサムライ。これもまた人気が高い。

10位には銀河お嬢様が！あまりに突然のタイトル。ビックリしました。

ビデオ編

いきなりSストIIが1位。それもぶっちぎりだ。2位以下がかすんで見えてしまった。

2位は前号と同じくバーチャがキープした。

3位以下を見ると、SNKの格闘2タイトル3作品がランクダウン。面白いところではグラIII、ナイスト、ストI、マージャンギャルズの2タイトルが復活。一時的なものか。



INFORMATION インフォメーション

月2回刊になっても毎号掲載！知る人ぞ知るこのコーナー。でも、しっかり見ていればいいことがあるかも。



レーシングゲームには珍しいストックカーなので、練習を積み重ねてから大会にのぞもう！

ゲーム大会に参加してオリジナルグッズをもらおう！
デイトナUSAファーストトライアルキャンペーン開催

AOUショーで列ができるほど大人気だったストックカーレーシング「デイトナUSA」。そのゲーム大会「デイトナUSAトライアルキャンペーン」が、全国にあるSEGA系列の店舗で開催されることになった。

開催期間は4月16日（土）～5月15日（日）の1カ月間で、ラップタイムを競いあうシンプルなルールで行われる。参加者の中から毎週抽選でデイトナUSAオリジナルグッズが当たるのだ。

詳しいことは近所にあるSEGAの店舗に問い合わせてほしいぞ。



オリジナルグッズの1つデイトナUSAキャップだ。

R/C大怪獣シリーズ第2弾
「モスラの幼虫」発売！

特撮ファンを魅了した『R/Cゴジラ』でお馴染みの東京マルイから、『モスラの幼虫』が5月に発売されるぞ。

ゴジラ同様にリアルに動くのはもちろんだけど、このモスラの幼虫は糸放射攻撃ができる。素材はパーティースプレーと同じようなものなので、散らかった糸の掃除も簡単。

ゴジラとはコントロール周波数が違うから、ゴジラ対モスラの対決も可能だ。モスラ以降に発売する怪獣は、キングギドラ、『ゴジラ対ビオランテ』バージョンのゴジラが予定されているぞ。

なお、モスラの幼虫のスペックは以下の通り。

●**スケール**　100分の1
●**全長**　540㎜
●**制御システム**　プッシュボタン式ラジオコントロール（①前進、左ターン、右ターン②首振りとシンクロした音声発生③開口とシンクロして糸スプレー噴射）
●**音声**　映画『モスラ対ゴジラ』のモスラ幼虫の声をサンプリング使用
●**攻撃用糸**　専用カートリッジ缶入り糸スプレー。詰め替え用も同時期に発売予定。



組み立て、塗装済みだから難しい知識は不要。

急げばまだ間に合う！
全国スーパーストリートファイターIIXチャンピオンシップ追加地区予選のお知らせ

前号のスーパーストリートファイターIIX地区予選のハガキを出し忘れた、もしくは残念ながら抽選もれしてしまった人には耳寄りなお知らせ。前号にも書いたように、急きょ追加された4カ所の地区会場の開催日、受付時間が決まったのだ。

これらのことは各会場共通事項で、大会開催日は4月17日（日）。受付時間は12時～12時15分で、受付終了後に抽選で参加者を決定する。各会場の優勝者が5月3日（祝）の決勝大会に出場できるぞ。

※詳しいことは以下の各会場に問い合わせてください。

●**奈良**
ビバ・サーカス桜井店
Tel 0744-6-4605

●**青森**
ビバ・サーカス柏村店
Tel 0173-25-3486

●**新潟**
カプコサーカス新潟東
Tel 025-275-3777

●**千葉**
プラザカプコン富津店
Tel 0439-80-1840



ブースターを使えばメガドラでもV・Fがプレイできるかも？（写真は業務用）。

「サターン」に追いつけ
メガドライブ用ブースターパック発売

セガ・エンタープライゼスから、メガドライブ用ブースター『ジェネシス・スーパー32X（仮称）』が今秋に発売される。

このブースターには、次世代機『サターン（仮称）』用のカスタムチップと同じものが搭載されており、装着すれば処理能力、使用可能な色数などが格段に向上する。これを使うと、メガドライブでは不可能だったヴァーチャ・ファイターのようなポリゴンをバリバリに使ったゲームが遊べるようになるのだ。ブースターを搭載しても今までのソフトも使え、互換性に関しては心配ないぞ。

気になる値段は、1万4800円（税別）と意外に低価格。メガドライブやメガCDユーザーは要チェックだ。

ゲーメスト 5月15日号 テレカ全プレ	5月30日号か、 6月15日号の 券をはる

◀応募券

きりとり線

□□□-□□

（あなたの住所）

（あなたの名前）

様

（電話番号）

－　－

希望するテレカのメーカー名

◀あて名用紙

きりとり線

月2回刊化記念 テレカ全プレ応募のきまり

●応募方法

このページについているテレカ全プレ応募券に、次号（5月30日号）、次々号（6月15日号）につく応募券のどちらかを所定の位置に貼ります。あて名用紙に住所、氏名、電話番号、希望するテレカのメーカー名を記入します。返信用封筒（80円切手とあて名用紙を封筒の表に貼り付けたもの）＋応募券＋手数料としていただく480円分の切手（80円切手6枚がベスト）を封筒に入れたら応募できます。

●あて先

〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル　新声社
ゲーメスト編集部　テレカ全プレ係

●締め切り

6月19日（当日消印有効）

注意!!

●応募は封筒1通につき1口です。2口以上申し込む場合でも、1つの封筒にまとめて送らないでください。
●あて名用紙・封筒を書くときに使う筆記用具は、黒か青のボールペン（細目の油性マジック）で書いてください。エンピツは消えやすいので使わないこと。
●480円分の切手は何かにはりつけないで、そのまま封筒に入れて下さい。また、必要な物（切手や返信用封筒など）が入っていなかったときは、こちらから送り返します。入れ忘れたからといって、追加で送ってはいけません。
●テレカは締め切り後に発注しますので、発送は7月以降になります。ぎりぎりに応募した人は、テレカの到着が8月ごろになるかもしれません。

すばらしい本屋さん61軒

大好評感謝！バックナンバー&コミックスフェア開催中

チャンスは5月15日まで

いつもゲーメストを買ってくれてありがとう。感謝の気持ちと月2回刊を記念して、現在フェア開催中!! ゲーメストのバックナンバー、増刊号、そしてゲーメストコミックスをお買い上げの方を対象に、写真のノートをもれなくプレゼント！
場所は全国61軒（知らぬ間に増えたのお！）の「すばらしい本屋さん」にて。期間は5月15日まで。
さあ、一度はよってみるべし。



このチャンスを逃すな!!

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4-7-5
☎0273-63-5961
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート内
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビルB1F
☎03-3253-4720
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●カプリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ビレッジ・バンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町3-20ポポロ1F
☎0742-35-2529
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎09302-5-7335
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044

すべてのゲーマー必携の書ここにあり

GAMEST バックナンバーリスト

さて、このコーナーでは、現在在庫があるゲーメストのバックナンバーを紹介していくぞ。今までは、表紙写真と特集記事しか掲載してこなかったので、詳しい内容が分からなかったと思う。しかし今回からは、大まかにだが攻略で扱っているゲームや紹介記事のゲームタイトルを分かってもらえると思う。価格、付録の有無も記されているので、注文するときの参考にしてほしい。購入方法は、①右のページにある全国のすばらしい本屋さんに直接買いに行く、②近くの本屋さんに注文書（P136についているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の㋑屋に直接買いに行く（場所はP105を参照）など数パターンあるぞ。では、希少なバックナンバーなので売れ切れないうちに買い集めようぜ！

No.38（'89年11月号）500円
ダライアスII
攻略：エリア88、スーパーモナコGP、フラッシュポイント、キューブリック、他
紹介：S.I.C.、アクアジャック、チャンピオンレスラー、インセクターX、他

No.44（'90年5月号）500円
AOUショー'90
攻略：ファイナルファイト、鮫！鮫！鮫！、1941、グラディウスIII、他
紹介：パロディウスだ！、WPG、G-LOC、戦場の狼II、トライゴン、他

No.47（'90年7月号）500円
パロディウスだ！
攻略：カダッシュ、WPG、コラムス、あしたのジョー、戦場の狼II、他
紹介：T.M.N.T.、キャラメルトライ、エア・インフェルノ、G-LOC、他

No.48（'90年8月号）500円
パロディウスだ！
攻略：G-LOC、キャラメルトライ、カダッシュ、コラムス、戦場の狼II、他
紹介：チキチキボーイズ、T.M.N.T.、大工の源さん、トライゴン、他

No.49（'90年9月号）500円
雷電
攻略：トライゴン、G-LOC、パロディウスだ！、T.M.N.T.、他
紹介：サンダーフォックス、ムーンウォーカー、ダークシール、ムスタング、他

No.50（'90年10月号）500円
ダークシール
攻略：雷電、T.M.N.T.、エア・インフェルノ、ファイナルファイト、他
紹介：マジックソード、ムーンウォーカー、アウトゾーン、ファイナルラップ、他

No.51（'90年11月号）500円
マジックソード
攻略：アウトゾーン、ムーンウォーカー、ダークシール、コンバットライブ、他
紹介：ミズバク大冒険、パイプドリーム、コラムスII、GPライダー、他

No.52（'90年12月号）500円
AMショー'90
攻略：マジックソード、ザ・スーパースパイ、パイプドリーム、ファイナルラップ2、他
紹介：R-360、U.S.ネイビー、ドラゴンセイバー、ミズバク大冒険、他

No.53（'91年1月号）500円
U.S.ネイビー
攻略：サプライズアタック、コラムス、パイプドリーム、マジックソード、他
紹介：ドラゴンセイバー、剣豪、サプライズアタック、シスコヒート、他

No.54（'91年2月号）500円
ゲーメスト大賞
攻略：ドラゴンセイバー、U.S.ネイビー、パイプドリーム、サプライズアタック、他
紹介：スペースガン、マージャンクエスト、MJ-12、バンクショット、他

No.55（'91年3月号）500円
ドラゴンセイバー
攻略：パロディウスだ！、U.S.ネイビー、剣豪、GPライダー、バンクショット、他
紹介：ガンフロンティア、スパイナルブレイカー、ABコップ、麻雀クエスト、他

No.56（'91年4月号）500円
ストリートファイターII（以後ストII）
攻略：ドラゴンセイバー、剣豪、ニモ、パロディウスだ！、他
紹介：ガンフロンティア、出たなIIツインビー、ラッドモビール、ASOII、他

No.57（'91年5月号）500円（付録つき）
AOUショー'91
攻略：出たな!!ツインビー、剣豪、雷牙、ガンフロンティア、ドラゴンセイバー、他
紹介：ストII、コットン、ローリングサンダー2、ウルトラマン、他

No.60（'91年7月号増刊）1980円
増刊　ザ・ベストゲーム
読者が選んだベスト30、ゲーメスト肉迫IISPECIAL9、ゲーマー'Sベストギャラリー、完全版ビデオゲームフルリスト、激動のビデオゲーム外伝、他

No.64（'91年10月号増刊）1000円（付録つき）
増刊　ストリートファイターII
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、開発裏話、エンディング集、アイランド、技全紹介、他

No.77（'92年9月号増刊）1200円（付録つき）
増刊　ストリートファイターIIダッシュ
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技特集
人気作家によるイラストギャラリー、開発秘話、ストII用語集、対戦の歴史、他

No.80（'92年11月号）530円（付録つき）
AMショー'92
攻略：ストIIダッシュ、マクロス、ワールドヒーローズ、達人王、V.R.、他
紹介：龍虎の拳、ドギューン、天地を喰らうII、F-1グランプリII、タオ体道、他

No.81（'92年11月号増刊）1200円（付録つき）
増刊　1991オールカプコン
攻略：魔界村、闘いの挽歌、ブラックドラゴン、トップシークレット、ウイロー、他
紹介：バルガスからキャプテンコマンドーまでのカプコンゲーム全作品

No.84（'93年2月号）550円（付録つき）
第6回ゲーメスト大賞
攻略：天地を喰らうII、龍虎の拳、ドギューン、ストIIダッシュ、SDガンダム、他
紹介：ストIIダッシュターボ、グリッドシーカー、スーパーリアル麻雀PIV、他

No.86（'93年3月号）530円
餓狼伝説2
攻略：天地を喰らうII、グリッドシーカー、ドギューン、SDガンダム、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ストIIダッシュターボ、フック、得点王、他

No.87（'93年3月号増刊）1200円（付録つき）
増刊　ギャルズアイランド2
人気女性キャラクターベスト30、ゲームギャルコレクション、着せかえ更衣室、女性キャラフルリスト、開発室インタビュー、アイランド、アダルティックゲームズ、他

No.90（'93年5月号）530円
AOUショー'93
攻略：餓狼伝説2、海底大戦争、サイバトラー、グリッドシーカー、ガンネイル、他
紹介：マッスルボマー、ダークエッジ、ガイアポリス、キャディラックス、他

No.91（'93年5月号増刊）1200円（付録つき）
増刊　餓狼伝説2
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、全技集、設定資料集、データファイル、アイランド、他

No.92（'93年6月号）530円
餓狼伝説2
攻略：ファイターズヒストリー、戦国エース、V・V、ストIIダッシュターボ、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ガイアポリス、キャディラックス、ナックルヘッズ、他

No.94（'93年7月号）530円
ワールドヒーローズ2
攻略：戦国エース、ファイターズヒストリー、ガイアポリス、キャディラックス、他
紹介：マクロスII、魔法大作戦、パニッシャー、アウトランナーズ、大王、他

No.95（'93年7月号増刊）980円
増刊　最新格闘ゲーム
攻略：ワールドヒーローズ2、ストIIダッシュターボ、マーシャルチャンピオン、他
紹介：機動戦士ガンダム、マッスルボマー、ファイアースープレックス、他

No.96（'93年8月号）550円（付録つき）
ワールドヒーローズ2
攻略：ガイアポリス、パニッシャー、魔法大作戦、海底大戦争、マクロスII、他
紹介：マッスルボマー、サムライスピリッツ、ハイパーデュエル、機動戦士ガンダム、他

No.99（'93年9月号増刊）1200円（付録つき）
増刊　ワールドヒーローズ2
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、他
紹介：キャラクター設定、通常技、必殺技集、開発者インタビュー、アイランド、他

No.102（'93年11月号増刊）1280円
増刊　サムライスピリッツ
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、他
紹介：連続技、キャンセル技、データファイル、開発者インタビュー、アイランド、他

No.104（'93年12月号増刊）980円
増刊　最新格闘ゲーム2
攻略：スーパーストリートファイターII、餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ、他
紹介：龍虎の拳2、バトルクロード、豪血寺一族、バーチャファイター、他

No.105（'94年1月号）550円
龍虎の拳2
攻略：スーパーストII、餓狼伝説スペシャル、バーチャファイター、豪血寺一族、他
紹介：雷電II、レイフォース、ドラゴンボールZ、バトルクロード、バツグン、他

No.106（'94年1月号増刊）1280円
増刊　餓狼伝説スペシャル
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技、他
紹介：設定原画集、開発者インタビュー、アイランド、イラストギャラリー、他

No.107（'94年2月号）550円
第7回ゲーメスト大賞
攻略：バーチャファイター、究極戦隊ダダンダーン、野球格闘リーグマン、他
紹介：マッスルボマーDUO、大江戸ファイト、雷電II、バトルクロード、電神魔傀、他

No.108（'94年2月号増刊）1280円（付録つき）
増刊　スーパーストリートファイターII
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、めくり、キャンセル、連続技、他
紹介：人気投票、開発者インタビュー、ストII用語辞典、アイランド、他

No.109（'94年3月号）530円
龍虎の拳2
攻略：究極戦隊ダダンダーン、スーパーストII、餓狼伝説スペシャル、レイフォース、他
紹介：アルティミットエコロジー、ワールドヒーローズ2JET、電神魔傀、他

No.110（'94年3月号増刊）450円
別冊　ゲーメスト最強ゲームはどれだ!?
速報：スーパーストリートファイターIIX、極上パロディウス
紹介：ファイターズヒストリーダイナマイト、デイトナGP、ファイナルラップR、他

No.111（'94年4月号）550円
スーパーストリートファイターIIX
攻略：龍虎の拳2、ダンジョンズ&ドラゴンズ、スラムダンク、バーチャファイター、他
紹介：極上パロディウス、ワールドヒーローズ2JET、レーシングフォース、他

No.112（'94年4月号増刊）1280円（付録つき）
増刊　ギャルズアイランド3
読者が選ぶ人気キャラクターベスト30、開発者インタビュー、女性キャラフルリスト、ゲームギャルズギャラリー、マージャンゲームギャル、他

No.113（'94年5月号）550円
AOUショー'94
攻略：龍虎の拳2、ダンジョンズ&ドラゴンズ、バーチャファイター、レイフォース他
紹介：極上パロディウス、スーパーストIIX、ワールドヒーローズ2JET、他



No.49
雷電、トライゴンなど縦シュー攻略のとどめが東亜プラン特集。パロディウスだ！2周目攻略も載っている。在庫のあるバックナンバーの中でも希少版だ。



No.53
特集は、もしものゲーム。この特集には賛否両論あったが在庫も数が少なくなってきた。2度とやらないのではないか、と思われるこの企画を君はもう見たか!?



No.60
一時期バックナンバーの在庫からはずされていたが、ごく少数だが期待に応えて復活!! 1980円だが絶対に損はない。手に入れるなら今のうちだ！



No.112
このところの女性キャラの台頭は目を見張るものがある。デモキャラからマイキャラへ、人気はますます高まるばかり。その人気シリーズの第3弾先ごろ登場！

ワールドヒーローズ2
サムライスピリッツ
最新ゲーム2
プレゼント当選者大発表

今回は、たまりにたまっていた増刊号3冊分のプレゼントの当選者を、どーんとまとめて発表してしまおうってなことになりました。めでたくも名前の載っていた人は、賞品の到着を首を長くしてまっていてくださいな。

増刊最新格闘ゲーム2 プレゼント当選者発表

アイレム提供
●野球格闘リーグマン カタログ遊びセット
越後正一 君（北海道）
山本俊一 君（山形県）
松原有史 君（山形県）
内田修一 君（栃木県）
友部弘道 君（茨城県）
北川 昭 君（栃木県）
小島優子 さん（群馬県）
川上秀昭 君（埼玉県）
掘澤拓也 君（埼玉県）
青木延和 君（千葉県）
木川博之 君（千葉県）
関矢高志 君（千葉県）
佐藤真一 君（東京都）
梅沢佐知子 さん（東京都）
寺田幸弘 君（東京都）
風森功二 君（神奈川県）
岡部引佐 君（長野県）
宮内良太 君（長野県）
金森伸安 君（新潟県）
斉藤あかね さん（富山県）
金子京子 さん（石川県）
後藤ゆりこ さん（石川県）
会田 進 君（京都府）
大江志保 さん（和歌山県）
小菅直也 君（鳥取県）
中川 亮 君（岡山県）
梅沢信男 君（岡山県）
赤尾力也 君（長崎県）
大久保千夏 さん（大分県）
中津川彦市 君（宮城県）
●パーフェクトソルジャーズ カタログ遊びセット
矢島洋明 君（群馬県）
金井朋也 君（埼玉県）
堀井浩樹 君（千葉県）
大森知明 君（東京都）
加藤義秋 君（神奈川県）
塩入知紀 君（長野県）
藤本靖夫 君（岐阜県）
工藤健太郎 君（静岡県）
越知晶子 君（広島県）
寺本真一 君（山口県）

アトラス提供
●真女神転生テレホンカード
木村一樹 君（埼玉県）
矢島久絵 さん（山梨県）
明石祥子 さん（北海道）
若林香澄 さん（青森県）
日渡奈美 さん（東京都）
●ラストバイブルテレホンカード
土田信也 君（岩手県）
赤川雄二 君（千葉県）
杉山夏美 さん（山梨県）
岡田 聡 君（長野県）
中嶋朱久 君（新潟県）
●豪血寺一族ポスター
河村麻季 さん（北海道）
菊池幸子 さん（岩手県）
小谷淳二 君（埼玉県）
入内島康一 君（東京都）
藤沢麻衣子 さん（愛知県）
河合秀治 君（愛知県）
須輪光則 君（三重県）
井 良和 君（滋賀県）

増刊ワールドヒーローズ2 プレゼント当選者発表

ADK提供
●ADK特製腕時計
佐藤 丞 君（岩手県）
鶴田千春 さん（茨城県）
白根祐一 君（埼玉県）
森 悠介 君（埼玉県）
斉藤 忍 君（埼玉県）
高崎正彦 君（埼玉県）
小八重琢栄 君（千葉県）
田島 明 君（東京都）
平山貴志 君（神奈川県）
林 稔 君（神奈川県）
岩屋久子 さん（岐阜県）
渡辺宏明 君（岐阜県）
三上光生 君（静岡県）
鈴木賢次郎 君（愛知県）
細谷真里江 さん（滋賀県）
北村嘉久 君（滋賀県）
吉岡 徹 君（滋賀県）
高取暢論 君（大阪府）
菅原大介 君（広島県）
室 雅仁 君（大分県）
●ADK特製ハガキセット
西嶋絵美 さん（北海道）
羽田和美 さん（北海道）
土門奈生子 さん（北海道）
檜山 司 君（秋田県）
田口良一 君（秋田県）
鋪 誠二 君（山形県）
菅原 孝 君（福島県）
酒井裕子 さん（福島県）
米塚 亮 君（茨城県）
坂本哲也 君（茨城県）
大野良子 さん（栃木県）
土屋 明 君（栃木県）
村上ヨシヒロ 君（群馬県）
斉藤邦明 君（群馬県）
平岡昌明 君（群馬県）
長野昌義 君（群馬県）
増永晴彦 君（埼玉県）
木村淳子 さん（埼玉県）
大橋裕一 君（埼玉県）
佐藤香織 さん（埼玉県）
柳原正治 君（埼玉県）
関口竜一 君（埼玉県）
鈴木弘樹 君（埼玉県）
高田雄二 君（埼玉県）
長島 誠 君（埼玉県）
結城佳紀 君（千葉県）
明石知子 さん（千葉県）
三浦景子 さん（千葉県）
出口将平 君（千葉県）
日比谷斉昭 君（千葉県）
栗岡景子 さん（千葉県）
千葉美香 さん（千葉県）
村友夏美 さん（千葉県）
渡辺貴裕 君（東京都）
小家和人 君（東京都）
清水昭江 さん（東京都）
池上祐一郎 君（東京都）
榎本吾郎 君（東京都）
大野周一 君（東京都）
久保田俊和 君（東京都）
谷田貝明 君（東京都）
岩本奈緒子 さん（神奈川県）
板垣裕一 君（神奈川県）
鈴木由紀 さん（神奈川県）
林 雅美 さん（神奈川県）
田所妙子 さん（神奈川県）
松坂慶勝 君（神奈川県）
金丸貴充 君（神奈川県）
上田伸輝 君（神奈川県）
松本英明 君（神奈川県）
野山由美 さん（神奈川県）
伊藤理恵 さん（神奈川県）
福井輝人 君（長野県）
山本健二 君（長野県）
羽田修市 君（新潟県）
宇田川陽一 君（新潟県）
吉沢 昇 君（新潟県）
田沼佳次 君（富山県）
吉村友克 君（石川県）
木村友彦 君（石川県）
矢部美津子 さん（石川県）
多田美保 さん（岐阜県）
沖田修一 君（岐阜県）
久保田愛子 さん（静岡県）
片岡 淳 君（静岡県）
宮城真司 君（静岡県）
石森 順 君（静岡県）
清水美奈 さん（愛知県）
林 哲史 君（愛知県）
石塚純一 君（愛知県）
森山竜司 君（愛知県）
都築昌充 君（愛知県）
山田孝之 君（愛知県）
佐久間康明 君（三重県）
林 守 君（滋賀県）
高井美紀子 さん（京都府）
宇治 亨 君（大阪府）
筒川一也 君（大阪府）
吉田健一 君（大阪府）
大森雅博 君（大阪府）
花田恭子 さん（大阪府）
岸岡秀典 君（大阪府）
内田孝一 君（大阪府）
渡辺史崇 君（兵庫県）
小鳥 龍 君（兵庫県）
藤井雄二 君（兵庫県）
野口忠志 君（奈良県）
安達正文 君（島根県）
大島幸次郎 君（岡山県）
榎本輝彦 君（岡山県）
竹本美香 さん（広島県）
近藤敬一 君（広島県）
田中和彦 君（広島県）
山口聡美 さん（山口県）
長尾美枝 さん（高知県）
逸見陽子 さん（福岡県）
宿輪充央 君（長崎県）
大友紀幸 君（大分県）
阿南朱美 さん（大分県）
鈴木 裕 君（宮城県）
●韓国版ワーヒー2ポスター
森本英裕 君（北海道）
古関 章 君（山形県）
橘 里史 君（福島県）
石田 真 君（栃木県）
安田幸村 君（群馬県）
武井美奈子 さん（埼玉県）
吉田みのり さん（埼玉県）
五木田修生 君（千葉県）
松丸健太郎 君（東京都）
山崎岳司 君（東京都）
中山京子 さん（神奈川県）
鈴木潤一 君（神奈川県）
風巻祐治 君（神奈川県）
三輪紀仁 君（神奈川県）
小林英樹 君（長野県）
加藤 慧 君（石川県）
岡本恵理子 さん（愛知県）
別所洋司 君（三重県）
松尾満徳 君（大阪府）
今井恭平 君（兵庫県）
森田 博 君（兵庫県）
森本 明 君（奈良県）
池田訓章 君（奈良県）
小倉志保 さん（大阪府）
平岡丈史 君（和歌山県）
野崎綾子 さん（岡山県）
金子貞久 君（高知県）
大井出和隆 君（佐賀県）
原田和彦 君（熊本県）
佐々木光治 君（宮城県）

サン電子提供
●ネオジオカセット ワールドヒーローズ2
小暮純一 君（東京都）
大澤輝也 君（兵庫県）
衛藤修子 さん（大分県）
●スーパーファミコン「ワールドヒーローズ」店頭用ポップ
内田秀一 君（茨城県）
富樫和也 君（新潟県）
●ワーヒーオリジナル缶ペンケース&ボールペン
板垣雄二 君（福島県）
山川千恵美 さん（群馬県）
岡村洋介 君（埼玉県）
神谷太郎 君（東京都）
須永昌大 君（東京都）
阿部七重 さん（神奈川県）
村上安奈 さん（長野県）
山崎宏一 君（長野県）
藤田哲也 君（新潟県）
広松敏幸 君（福岡県）
●ワーヒーポスター
鈴木広志 君（栃木県）
服部幸久 君（栃木県）
萩原勝幸 君（群馬県）
大友冬美 さん（千葉県）
高橋克彦 君（愛知県）
倉田裕美子 さん（三重県）
尾崎泰弘 君（大阪府）
馬場洋一 君（和歌山県）
村上りか さん（岡山県）
高畑千賀子 さん（福岡県）

ゲーメスト提供
●ゲーメスト100号記念ステッカー
野沢 靖 君（北海道）
三上時子 さん（北海道）
高橋 肇 君（北海道）
福田志保 さん（青森県）
広井千尋 さん（岩手県）
藤川一郎太 君（宮城県）
藤木貴志 君（秋田県）
青木孝彦 君（秋田県）
村山剛臣 君（山形県）
原 秀隆 君（茨城県）
宇都宮健 君（栃木県）
望月和男 君（栃木県）
本木康成 君（群馬県）
木村茂夫 君（埼玉県）
小松義隆 君（埼玉県）
石井 希 君（埼玉県）
西村雅夫 君（埼玉県）
権藤加寿美 さん（千葉県）
根本 勇 君（千葉県）
小暮道綱 君（千葉県）
前島伸恭 君（東京都）
室井 繁 君（東京都）
筒井一郎 君（東京都）
玉置ちえみ さん（東京都）
西川 優 さん（東京都）
松岡 心 君（神奈川県）
箕輪勝次 君（神奈川県）
井口清志 君（山梨県）
篭田智広 君（長野県）
菊地良昭 君（長野県）
本山慎吾 君（新潟県）
野本大成 君（富山県）
武田誠一 君（富山県）
毛利英久 君（石川県）
本城裕二 君（石川県）
原田泰伸 君（静岡県）
茂木宏一 君（静岡県）
佐藤彰洋 君（愛知県）
藤川敏夫 君（三重県）
小泉 朗 君（三重県）
松崎文枝 さん（京都府）
田中佳枝 さん（京都府）
井上 順 君（大阪府）
青島浩二 君（大阪府）
浜島敏幸 君（大阪府）
松井弥尋 君（兵庫県）
中村知美 さん（鳥取県）
高山 毅 君（岡山県）
平泉孝一 君（愛媛県）
野上道貫 君（高知県）
●雑君保プ マグカップ
森 勝正 君（北海道）
和田しのぶ さん（北海道）
岡部哲也 君（岩手県）
井上陽子 さん（茨城県）
塚山貴司 君（茨城県）
水野正啓 君（茨城県）
池澤夏樹 君（埼玉県）
角張文香 さん（埼玉県）
鈴木康之 君（千葉県）
秋葉千絵子 さん（東京都）
田中健一 君（東京都）
伊沢和記 君（神奈川県）
伊藤 茂 君（神奈川県）
高井 久 君（神奈川県）
山崎香織 さん（富山県）
山本 薫 さん（石川県）
石川彩子 さん（静岡県）
加藤伸也 君（愛知県）
島田英憲 君（三重県）
山本耕史 君（滋賀県）
山崎友也 君（京都府）
森本摩央 君（大阪府）
小岸貴俊 君（広島県）
斉藤 茜 さん（佐賀県）
●ジャンヌ等身大ポスター
藤原常雅 君（神奈川県）
猪飼英樹 君（新潟県）
森川幸典 君（京都府）
平野晃男 君（大阪府）
小林崇伯 君（岡山県）
●Tシャツ（ゲーメスト100号記念）
田畑千里 さん（北海道）
野呂憲一郎 君（青森県）
中嶋尚樹 君（福島県）
小林正和 君（埼玉県）
宮本正教 君（千葉県）
宮田 剛 君（東京都）
横井政彦 君（岐阜県）
大石 修 君（静岡県）
住友和彦 君（京都府）
中山智英 君（奈良県）
●Tシャツ（雑君保プ イラスト）
笹井さおり さん（北海道）
田端政弘 君（埼玉県）
矢部嘉宏 君（千葉県）
山本妃那子 さん（新潟県）
中川昭奈 さん（岡山県）
●Tシャツ（藤原ひさし イラスト）
三上家達 君（北海道）
日吉泰成 君（静岡県）
井出将司 君（静岡県）
浦 豊和 君（福岡県）
内川裕子 さん（大分県）
●テレホンカード（織倉まことジャンヌイラスト）
川守田直樹 君（青森県）
須賀順一 君（埼玉県）
馬場真司 君（千葉県）
原田昌俊 君（神奈川県）
福本俊彦 君（神奈川県）
小松由紀 さん（静岡県）
中山愛子 さん（大阪府）
小西和男 君（大阪府）
東 晃司 君（京都府）
黒英英治 君（福岡県）
●テレホンカード（織倉まことジャンヌ&リョウコイラスト）
吉村 元 君（北海道）
深谷晃生 君（北海道）
大里 大 君（青森県）
畠山智志 君（岩手県）
松沢広志 君（栃木県）
斉藤由紀 さん（千葉県）
広中謙介 君（東京都）
芝山 誠 君（神奈川県）
土山 規 君（和歌山県）
福崎幸一 君（長崎県）
●テレホンカード（キャルアイ2ジャンヌ）
中嶋英幸 君（北海道）
深沢一幸 君（埼玉県）
鈴木康司 君（千葉県）
太田智治 君（東京都）
宇都木伸一 君（東京都）
小林 寛 君（静岡県）
木岡博幸 君（愛知県）
本山哲也 君（三重県）
松田太郎 君（京都府）
小西 聡 君（大阪府）
●ワールドヒーローズ2ビデオ
新井美紀 さん（北海道）
古池紘子 さん（石川県）

プレゼントの発送が遅れて、大変ご迷惑をおかけしております。担当スタッフも努力していますので、もうしばらくのご辛抱を。

木村幸孝 君（滋賀県）
神楽よしの さん（京都府）
池本美紀 さん（大阪府）
浜島ゆかり さん（兵庫県）
荻野敬一 君（奈良県）
染谷真美子 さん（高知県）
小暮公伸 君（長崎県）

●豪血寺一族ポップセット
佐藤三佳 君（福島県）
植木一行 君（茨城県）
滝沢尚也 君（群馬県）
内田純 君（群馬県）
柿沼規夫 君（埼玉県）
伊藤伸吾 君（埼玉県）
岡田靖子 さん（千葉県）
鈴木直栄 君（千葉県）
飯島晃 君（神奈川県）
小林正樹 君（神奈川県）
斉藤美沙子 さん（新潟県）
高橋葵 さん（富山県）
山梨毅 君（静岡県）
鈴木亜由美 さん（愛知県）
中澤宏 君（京都府）
野平明伸 君（奈良県）
浅野君枝 さん（山口県）
中嶋啓二 君（山口県）
寺内美智代 さん（長崎県）
西原環 さん（鹿児島県）

SNK提供
●飢狼伝説カレンダー
片岡邦光 君（東京都）
松井理恵 さん（岐阜県）
松永佳織 さん（静岡県）
庄司信之 君（鳥取県）
井上真樹 さん（大分県）

カプコン提供
●スーパーストリートファイターII下敷き
上島正晴 君（岩手県）
花川竜也 君（栃木県）
沖野京介 君（埼玉県）
稲川知子 さん（千葉県）
香川容子 さん（東京都）
上田愛子 さん（石川県）
泉亜紀 さん（静岡県）
千葉有美香 さん（大阪府）
福島秋輝 君（香川県）
槻島高志 君（愛媛県）

彩京提供
●バトルクロード㊙キャラクター設定資料集
稲田幸広 君（北海道）
浜川一成 君（秋田県）
渡辺寛子 さん（埼玉県）
竜川要 君（千葉県）
笹原優 君（東京都）
石川剛 君（東京都）
今田哉義 君（神奈川県）
中島紀美子 さん（岐阜県）
平岡真一 君（奈良県）
小林洋一 君（岡山県）

バンプレスト提供
●ゴジラポスター
宇多音洋平 君（岩手県）
木根祐三 君（栃木県）
穂積淳也 君（群馬県）
三井健二 君（群馬県）
森本恵一 君（千葉県）
早川美幸 さん（東京都）
板橋義彦 君（福井県）
田玉美穂 さん（和歌山県）
桂木圭太 君（広島県）
麻生有美 さん（徳島県）

●SFCカセット 超時空要塞マクロス
市川友和 君（千葉県）
島崎由香子 さん（富山県）
高田尚子 さん（岐阜県）

ゲーメスト提供
●河合克敏ナコルルノート
徳田裕紀 君（北海道）
浅田啓子 さん（宮城県）
高橋優子 さん（宮城県）
岩住正明 君（宮城県）
渡辺満 君（宮城県）
藤原裕希 君（秋田県）
海老名敦 君（福島県）
大島清子 さん（茨城県）
園部進 君（茨城県）
坂本友昭 君（茨城県）
横山末佳 さん（群馬県）
木村明美 さん（埼玉県）
大類敦 君（埼玉県）
佐々木聖志 君（埼玉県）
矢野功二 君（千葉県）
渡辺雅美 さん（東京都）
後藤基成 君（東京都）
大岬智樹 君（東京都）
関恵美 さん（神奈川県）
福井順 君（神奈川県）
内田理恵 さん（山梨県）
中澤康之 君（山梨県）
阿部順一 君（新潟県）
和田潤一 君（岐阜県）
服部和幸 君（静岡県）
山梨敬司 君（静岡県）
中村和幸 君（静岡県）
作石健一 君（愛知県）
古橋直樹 君（愛知県）
高敏雄 君（京都府）
福岡円 君（京都府）
井上健一 君（大阪府）
南村崇寿 君（大阪府）
玉井浩史 君（兵庫県）
宇土匡宏 君（兵庫県）
別所孝俊 君（島根県）
寺戸聡 君（広島県）
山内力 君（広島県）
竹下啓介 君（広島県）
鶴和紘 君（広島県）
福田俊彦 君（広島県）
中井健二 君（山口県）
高島健次 君（徳島県）
明石克 君（福岡県）
後藤巧 君（熊本県）
井上智博 君（熊本県）
板山仁 君（大分県）
宇田津知春 君（宮崎県）
山下芙季子 さん（鹿児島県）
喜友名健 君（沖縄県）

●の塵キーホルダー
市ノ渡真人 君（宮城県）
渡辺浩延 君（秋田県）
後藤貴宏 君（長野県）
竹島正浩 君（富山県）
田中正臣 君（広島県）
石田剛士 君（広島県）
横井大輔 君（山口県）
松村典明 君（徳島県）
川口雄司 君（長崎県）
宮里孝 君（沖縄県）

●古葉美一テレホンカード
三好遥 さん（栃木県）
竹中直也 君（埼玉県）
斉木誠二 君（埼玉県）
大野辰規 君（東京都）
川口清孝 君（神奈川県）
竹中賢 君（山梨県）
内藤佳枝 さん（石川県）
安江幸広 君（三重県）
高島政幸 君（京都府）
市原優子 さん（島根県）

●SAKOテレホンカード
中野春樹 君（宮城県）
橋本真也 君（秋田県）
玉置浩一 君（群馬県）
福島聡美 さん（埼玉県）
中村祐矢 君（東京都）
結城伸輝 君（神奈川県）
布川春奈 さん（長野県）
赤城真弓 さん（奈良県）
武田克己 君（岡山県）
河野純子 さん（徳島県）

●ストリートファイターIIジグソーパズル300ピース
飯島寛子 さん（山形県）
三上浩司 君（埼玉県）
野室智久 君（東京都）
星野明 君（神奈川県）
山口一 君（奈良県）
太田綾子 さん（佐賀県）

●ストリートファイターIIジグソーパズル500ピース
菅谷一輝 君（和歌山県）

●ストリートファイターIIダッシュジグソーパズル1000ピース
青木悠美奈 さん（栃木県）
飯塚千春 さん（埼玉県）
坂井努 君（大阪府）
河口勲 君（広島県）
水谷武夫 君（愛媛県）

●ストリートファイターIIダッシュジグソーパズル500ピース
大割亜樹子 さん（富山県）
形木原ひろこ さん（兵庫県）

●サムライスピリッツ&ワールドヒーローズ増刊ポスターセット
山内英恵 さん（北海道）
土肥琴美 さん（北海道）
新居智之 君（北海道）
青木茂 君（北海道）
渡辺馨 君（青森県）
三浦寿典 君（岩手県）
金子早百合 さん（福島県）
関千賀子 さん（茨城県）
石井健一 君（栃木県）
清水祐輔 君（群馬県）
石井宏和 君（埼玉県）
諸田裕 君（埼玉県）
石田忍 君（埼玉県）
立岡昭 君（埼玉県）
川内孝一郎 君（千葉県）
植村征史 君（千葉県）
大井康雄 君（千葉県）
佐々木剛 君（神奈川県）
池上陽子 さん（神奈川県）
滝沢和宏 君（長野県）
渋谷宏光 君（長野県）
中城由喜子 さん（長野県）
横山貴之 君（新潟県）
寺井弘知 君（石川県）
平塚直之 君（石川県）
羨内雅澄 君（岐阜県）
伊藤直文 君（岐阜県）
平昌治 君（静岡県）
竹下友弘 君（静岡県）
神谷紀洋史 君（愛知県）
村松誠巨 君（愛知県）
浜島由美子 さん（愛知県）
天羽晃恵 さん（愛知県）
南波謙治 君（愛知県）
鈴木准 君（滋賀県）
八木史生 君（京都府）
小栗千春 さん（大阪府）
赤澤邦彦 君（兵庫県）

増刊サムライスピリッツ プレゼント当選者発表

SNK提供
●サムライスピリッツ海外版チラシ
斉藤一恵 さん（北海道）
酒井志保 さん（青森県）
長谷川和志 君（埼玉県）
大石拓也 君（千葉県）
飯島健一 君（東京都）
小峰佳子 さん（東京都）
結城康一 君（新潟県）
永野良和 君（静岡県）
石田圭 君（愛知県）
菊地浩一 君（大阪府）

●サムライスピリッツ設定集
阿部一樹 君（栃木県）
入澤徹夫 君（埼玉県）
大野美香 さん（新潟県）

●サムライスピリッツポスター
水谷伸浩 君（埼玉県）
堀井正紀 君（東京都）
徳留直樹 君（東京都）
松原正広 君（東京都）
高橋克典 君（神奈川県）
吉田祐 君（愛知県）
田口春樹 君（愛知県）
二井賢志 君（三重県）
春井洋一 君（兵庫県）
福田雅彦 君（和歌山県）

●サムライスピリッツCMプロモーションビデオ
飯田美野里 さん（山梨県）

●サムライスピリッツCD
金子恵 さん（茨城県）
藤田槙 さん（埼玉県）
阿部正和 君（東京都）

ゲーメスト提供
●NEO・GEO本体
吉田江美子 さん（岩手県）

●NEO・GEO用サムライスピリッツカセット
北原伸好 君（神奈川県）
長田望 さん（新潟県）

●サムライスピリッツビデオ
竹内大介 君（東京都）
佐藤美紀 さん（神奈川県）
吉田聡 君（新潟県）

●サムライスピリッツTシャツ
清水優 君（茨城県）
本郷吉継 君（東京都）
達安人 君（東京都）
佐藤裕介 君（静岡県）
松尾巧治 君（兵庫県）

●サムライスピリッツロゴTシャツ
今田啓介 君（東京都）
湯浅公彦 君（東京都）
佐藤匠 君（新潟県）
平瀬康之 君（愛知県）
丹野善之 君（三重県）

●サムライスピリッツカンペンケース
大西宏尚 君（北海道）
藤村研太郎 君（秋田県）
石井秀諭 君（埼玉県）
谷靖介 君（東京都）
小林鉄太郎 君（東京都）
渡辺清史 君（新潟県）
辻康三 君（大阪府）
近藤一正 君（岡山県）
森美帆 さん（香川県）
井嶋康博 君（熊本県）

●サムライスピリッツポスター
長洲正博 君（茨城県）
寺内智之 君（茨城県）
新井浩 君（東京都）
吉崎智子 さん（東京都）
小山昌章 君（神奈川県）
平田弘志 君（新潟県）
桜井信彰 君（愛知県）
禹和子 さん（京都府）
松原伸介 君（兵庫県）
中村力 君（香川県）

●サムライスピリッツノート
松下路意 君（北海道）
今井貴久 君（北海道）
浪岡諭 君（青森県）
高橋篤史 君（岩手県）
角屋吉輝 君（秋田県）
千葉良昭 君（秋田県）
斉藤尚寛 君（福島県）
古関崇浩 君（福島県）
川井和行 君（茨城県）
高石大輔 君（茨城県）
中村正信 君（茨城県）
漆原健雄 君（栃木県）
羽石元司 君（栃木県）
野島正章 君（栃木県）
静井卓礼 君（栃木県）
桜井和久 君（埼玉県）
赤沢文彦 君（埼玉県）
根岸武 君（埼玉県）
久保季子 さん（埼玉県）
大野葉月 君（埼玉県）
中嶋和男 君（埼玉県）
田中優吉 君（千葉県）
松木利通 君（千葉県）
山本博文 君（千葉県）
鈴木朋秋 君（千葉県）
笛吹幸里 君（千葉県）
渡辺浩文 君（東京都）
中川伸一 君（東京都）
市川貴一 君（東京都）
嵐田譲 君（東京都）
鹿間大介 君（東京都）
三木俊洋 君（東京都）
山内愛 さん（東京都）
西山雅昭 君（東京都）
持田邦彦 君（東京都）
原田薫 さん（東京都）
樋口綾子 さん（東京都）
前田裕司 君（神奈川県）
林良樹 君（神奈川県）
野嶋孝弘 君（神奈川県）
山内裕美子 さん（神奈川県）
奥谷祐司 君（神奈川県）
池田慎吾 君（神奈川県）
安斎努 君（神奈川県）
甘粕幸紀 君（神奈川県）
西脇勇 君（山梨県）
神崎里穂 さん（山梨県）
藤井輝之 君（長野県）
古山洋子 さん（新潟県）
南部博文 君（富山県）
折谷浩司 君（富山県）
小酒井龍一 君（石川県）
鈴木将之 君（岐阜県）
内野慎介 君（静岡県）
片岡淳一 君（静岡県）
徳永進 君（静岡県）
佐藤党三 君（愛知県）
大津慎次郎 君（愛知県）
清野正和 君（愛知県）
西千勲 さん（三重県）
井口章一 君（滋賀県）
中島真一 君（滋賀県）
奥谷恭介 君（京都府）
長谷川幸次 君（京都府）
中谷幸一 君（大阪府）
池原健 君（大阪府）
力徳裕樹 君（大阪府）
濱口裕允 君（大阪府）
吉田和果 さん（大阪府）
遠藤千恵子 さん（大阪府）
宮地確 君（大阪府）
野広和美 さん（兵庫県）
末広泰男 君（兵庫県）
足立雅則 君（兵庫県）
小段麻美 さん（兵庫県）
小松篤史 君（兵庫県）
佐藤昌功 君（兵庫県）
冨川亨 君（兵庫県）
吉崎涼子 さん（兵庫県）
二塚敦子 さん（奈良県）
藤木佳子 さん（奈良県）
福永里子 さん（鳥取県）
北本宣久 君（鳥取県）
福本裕和 君（鳥取県）
時田隆信 君（鳥取県）
上岡武史 君（岡山県）
矢野博行 君（岡山県）
福島景子 さん（岡山県）
中野智和 君（広島県）
平山亮 君（山口県）
馬場政夫 君（徳島県）
漆谷圭司 君（香川県）
久米利治 君（愛媛県）
河村直也 君（愛媛県）
成田美奈 さん（福岡県）
西村政彦 君（福岡県）
西川弘起 君（長崎県）
地楽健太 君（長崎県）
会田弘成 君（長崎県）
奥村悦郎 君（熊本県）

●覇王丸テレカ
三原宏一 君（埼玉県）
〆野俊嗣 君（東京都）
金子一弥 君（東京都）
宇賀暁 君（神奈川県）
足立諭史 君（愛媛県）

●半蔵テレカ
鈴木利幸 君（千葉県）
杉浦紀子 さん（東京都）
小林千晴 さん（東京都）
清水裕介 君（東京都）
白石奈己 さん（広島県）

●ガルフォードテレカ
近藤一行 君（群馬県）
川窪宏一 君（長野県）
柏木菜々子 さん（鳥取県）
浜砂美和子 さん（山口県）
田代渉 君（福岡県）

●ナコルルテレカ
篠崎勇樹 君（神奈川県）
長坂和貴 君（長野県）
高畠剛司 君（石川県）
高木克幸 君（奈良県）
永岡芳子 さん（徳島県）

●右京テレカ
伊藤美穂 さん（埼玉県）
斉須国夫 君（千葉県）
皆川景子 さん（新潟県）
遠藤由起子 さん（静岡県）
小谷里奈 さん（奈良県）

●シャルロットテレカ
高島洋平 君（茨城県）
天田啓太 君（群馬県）
藤田才門 君（東京都）
鈴木幹広 君（愛知県）
土屋昌子 さん（和歌山県）

●十兵衛テレカ
金子哲章 君（埼玉県）
浅香裕一 君（東京都）
森田良輔 君（大阪府）
安田一統 君（香川県）
古川忠孝 君（佐賀県）

●タムタムテレカ
山崎綾子 さん（東京都）
岩坂悦志 君（兵庫県）
秋本珠希 さん（岡山県）
宮本留美 さん（愛媛県）
古賀亮一 君（福岡県）

●狂死郎テレカ
深井知弘 君（埼玉県）
宮本奈美江 さん（東京都）
中村大介 君（石川県）
篠原史生 君（静岡県）
小倉歩美 さん（大阪府）

●王虎テレカ
伴野竜馬 君（北海道）
西川友規 君（富山県）
橋口清和 君（愛知県）
清水貢士 君（愛知県）
榎本博道 君（熊本県）

●幻庵テレカ
奥崎美祐姫 さん（青森県）
越後晋 君（秋田県）
竹折政幸 君（長野県）
三上智史 君（静岡県）
前田守邦 君（鳥取県）

●アースクェイクテレカ
小山拓也 君（埼玉県）
藤瀬孝範 君（千葉県）
岡部知行 君（神奈川県）
柴田洋一 君（福岡県）
吉川晶 さん（長崎県）

●天草四郎テレカ
栗林孝史 君（北海道）
青木絵麻 さん（東京都）
宮川智則 君（神奈川県）
森堅詞 君（大阪府）
竹之内砂知 さん（広島県）

●サムライ覇王丸テレカ
小島ひとみ さん（東京都）
勝洋晃 君（愛知県）
中村広幸 君（兵庫県）
岩平英志 君（兵庫県）
市川康一 君（福岡県）

●サムライ半蔵テレカ
五十嵐直樹 君（埼玉県）
上野裕介 君（千葉県）
重信好宏 君（神奈川県）
奥谷一志 君（大阪府）
吉田敦 君（大阪府）

●サムライガルフォードテレカ
小川和宏 君（北海道）
木村亜紀子 さん（東京都）
金成紀和 君（神奈川県）
渡辺紘子 さん（神奈川県）
鈴木秀昭 君（静岡県）

●サムライナコルルテレカ
斉藤功 君（福島県）
鈴木洋之 君（東京都）
神谷佳代 さん（愛知県）
古川紀子 さん（京都府）
長瀬和男 君（鳥取県）

●サムライ右京テレカ
小澤今日子 さん（山形県）
吉田智実 さん（栃木県）
鈴木和絵 さん（東京都）
山本達倫 君（長野県）
藤井亮宏 君（岡山県）

●サムライシャルロットテレカ
荻野真弓 さん（神奈川県）
中村雅美 さん（岐阜県）
小桜健一 君（岐阜県）
峰本大志 君（広島県）
古川良介 君（愛媛県）

30日発売!!

刊化記念第2弾!

掲載タイトル

ダンジョンズ&ドラゴンズ®
デイトナUSA
バーチャファイター
ティンクルピット
雷電Ⅱ
ツインイーグルⅡ
ネビュラスレイ
スーパーリアル麻雀PⅤ
電神魔傀ほか

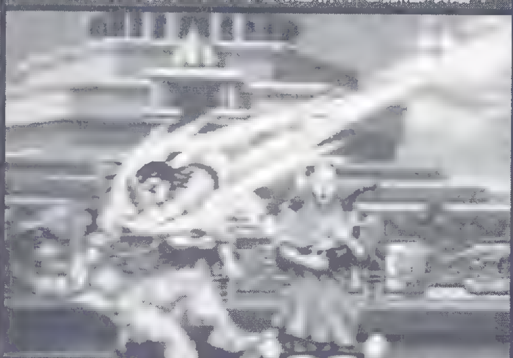


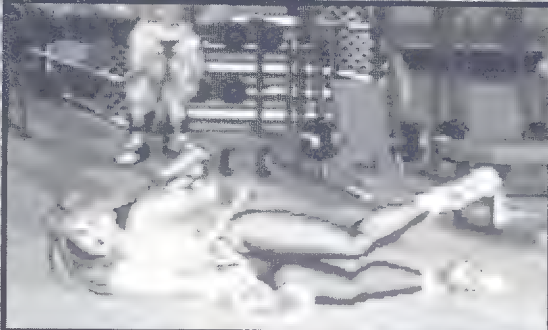
ファイターズヒストリーダイナマイト
高難度CPUを相手に君はどこまで闘うことができるか？

レイフォース
最終ボスも、もう間近！
ラスボスへ向けて大攻略！



ワールドヒーローズ2JET
CPU戦、対戦と、大人気超新作を徹底攻略！





龍虎の拳2
もはや芸術！
ここまでできる、トレンドパターン大紹介！

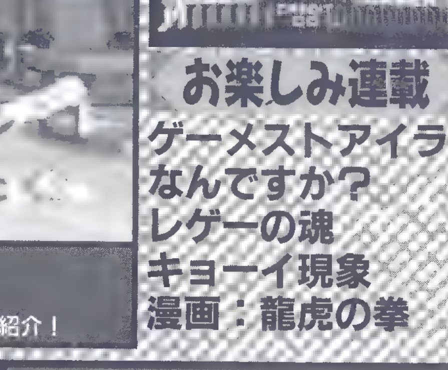
お楽しみ連載

ゲーメストアイランド
なんですか？
レゲーの魂
キョーイ現象
漫画：龍虎の拳

5月19日発売ゲーメスト増刊

バーチャファイター

未来派格闘ゲームを120%完全攻略!!
予価1280円(税込み)



次号は4月

ゲーメスト月2回

特集

スーパーストリートファイターⅡX

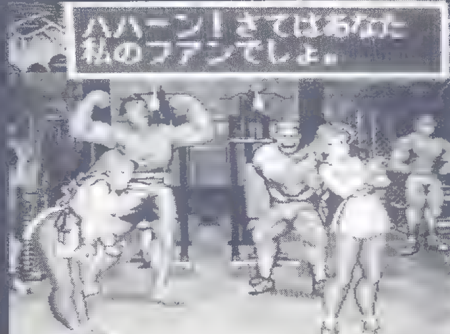
新たに生まれかわったキャラを使いこなすのはこれからだ！

極上パロディウス

発売直前基礎攻略講座！
これを読めば序盤はバッチリだ!!



「ひと月って長いぜ…」と嘆いていた君のために、新声社が死力をふりしぼってお届けする月２回ゲーメスト第２弾！　ムチャするなぁと思ってるなら、まぁ１度手にとって読んでくれたまえ。ニューゲーム、攻略、新連載と前人未踏の充実感が君をとらえてもう離さない、離れない！　半信半疑だった君も今となっては半月後の発売日さえ待ち遠しく思えて涙をこぼすのだ!!





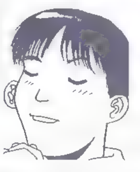
●ギターを始めて3年たつのにいまだにうまく弾けない。いきなりハロウィンのコピーをしようとしたのがいけなかったらしい。やっぱり初心者は基本からやっていかないとだめだね。これはゲームでも同じ。
ツインイーグルIIの取材に同行したときPVも見せてもらったのだが、脱衣のリアルさに鼻血ドクドクもんである。ついでにアレも…下品になるので書くのはやめよう。細かい演出にも注目ね。
(K-TAN)



●50円玉を握りしめてゲーセンへ通っていたころから、君こそゲーメスト！のハイスコア目指して日々ゲーム三昧だった最近まで、早いものでもう10年になります。しかし、2月で10年間に及ぶ一般人プレイヤー時代に終止符を打ち、ゲーメストライターとして新しくゲームに接することになりました。知らないことばかりで毎日が発見の日々を過ごしています。趣味が旅行なので、地方のゲーセンに行った時はみなさんよろしく。
(松ちゃん)



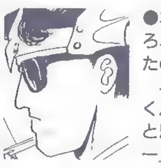
●実は立衆多君と同期なんで昨年の7月からいます、初登場のAceといーます。テトリスとXEXEXとDQIIIVにティルナノーグをこよなく愛し、競馬と読者参加ゲームを命としている奴です。
種族は亜エルフで♂でエルフ齢1歳で高卒で独り身な奴です。今はガイポリのシークレットパスワード探しにハマってます。誰か「ハローヨウコ」以外のパスワードを教えて下さいな。そんなワケでヨロシク。
(故ミブル・ミヤ党首A・H=Ace)



●今回のレイフォースの記事はどうでしたか?いきなりラスボスまでの攻略だったので大変苦労しました。協力してくれた人たちには本当に感謝しています。おかげでいいものが書けたと思う。
話は変わって、SFCのこと。メガテンとイデアの日を同じ日に買ってしまってどちらを先にやるか迷っている。マカマカをクリアまでやった者としてイデアの日はやらないと…。
道中記の基板を購入。1c畜生界達成。
(MDS-RIK君)



●月2回刊で、めでてえな、と。でも仕事量が2倍に増えて死にそうな、ももやんだす。仕事が多くて、泣きそうです。
えー、3月19、20日と予告どおりに某誌の軽CONに行ってきました(まだ仕事が山ほどあるのによー。やばいよ、本当に)。TRPGゲーマーの私としては、とても楽しめましたわ。しかし、自分の名前だしたら「新声社の方ですね」と言われたのには、驚いたぞ。よくぞ見破ったな、ホ○ージャ○ン。
(バレてた男Mo^2)



●本誌の後記を書くのは非常に久しぶりである。調べてみたところ、'92年の10月号以来であった。さらに、私が本誌の後記を書いたのは後にも先にもコレ1回きりであった。いや〜知らなかった。
早いもので私が編集部に入って3年目に突入である。今は「ごくパロ」のことで頭がいっぱい、とりあえずツインビーをやろうと思っているのだが今回は前作のように「1周するならツインビー」とはいかないような…?
(5月30日号に続く：いなりん)



●なんとか大学はダブらずにすみました。現在は某商社でマジメに働いているワケなんだけど、ライター業はしばらく続けると思いますんでヨロシクお願いします。
最近は編集部内にもスコアにこだわる人が増えて、点稼ぎ大好き人間のボクにはとってもウレシイ。これからも精進を重ねないとね！とりあえずはティンクルビットでフラッグ46個をめざすぞ!!(未来が明るい(?) 社会人ゲーマー&ライターDONまたろう)



●諸般の理由により、3月で引退することになりました。私が原稿に携わったのは「アウトラン」の攻略が最初で、あれからかれこれ6年余りにもなります。身勝手な文章ばかり書きつづって来てしまいましたが、それでも、攻略記事が「役に立った」と言ってくださる読者の方がいてくれたなら、これほどライター冥利につきることはありません。今後も楽しませてくれるゲームが出続けることを祈りつつ、筆をおくことにします。
(YOU．A)



●対戦ゲームも、ルールが固定化してインパクトが今ひとつの今日このごろ。私は対戦型格闘ゲームでなくても面白ければ全然構わないのだが、今は一段落して何のゲームをやろうかな、という雰囲気だ。極上パロディウスが発売されるのに期待したい。
それまでは仕事の合間に、絵でも見に行ってみようかと思う。春休みなのでいろいろな絵画展を東京ではやっているのだ。たまにはいいかも。
(ぜんじ)

OPINION 論

未来の可能性を切り開く業務用ゲーム

猿渡 雅史

家庭用ゲーム機に負けるな

パナソニックの3DO、リアルが発売された。何も、業務用ビデオゲーム専門誌で家庭用ゲーム機について細かいことを言うつもりはない。しかし、3DOを始めとする家庭用ゲーム機の新機種は、性能面では業務用ビデオゲームを上回っている報じられているのだ。はたして、業務用ゲームは次世代ゲーム機に追い超されてしまうのであろうか。
ハード(ゲーム機)のスペックや性能を比較して甲乙つけることは簡単にできる。しかし、現状でさえ家庭用ゲーム機は何種類もあり、やみくもに購入することはできない。ハードの性能が優れていることより「プレイしたいゲームがある」、これこそがゲーム機を選択する基準だろう。そして、そのハードの性能を活かしたゲームをプレイできることが、そのゲーム機の支持につながる。
では、業務用ゲームも含めて、それぞれ魅力あるゲームが作られているのだろうか。家庭用ゲーム機には、その機種ごとに機能、性能の壁がある。とりあえず、新機種の登場により、その壁は少しずつ取り払われてきた。
しかし開発者は、そのゲーム機の性能を最大限に活かしたゲーム作りに励んでいる。これは、業務用ビデオゲームも例外ではない。ハードの性能が高ければ、その出来栄えもプレイヤーの要求も高くなってくる。

業務用ゲームの宿命

では、業務用ビデオゲームが家庭用ゲームより差を誇っていられるためには、どうすればよいのだろうか。
まず言えることは、技術面の発展を積極的にゲームに盛り込んでいくことだろう。見方によっては、限られた範囲内でよりよいものを作る姿勢も十分評価されることではある。しかし、より新しい技術を開発し、それをゲームにいかしていく、これはある面で業務用ビデオゲームの特権、そして最大の魅力ではないだろうか。
ビデオゲームの世界は、ゲーム業界のみならずコンピュータ関係でも、その最先端技術が話題にされることが多い。ハードに依存する、とは言い過ぎかもしれないが、不可能を可能にしてきたのが業務用ゲームであり、今後もそうであってほしいと願っている。
ゲーメストも今号から月に2回刊行する。「何か新しいものが登場する期待感」を常に与え続けてくれる業務用ビデオゲームの世界。ゲーメストはその専門誌として、どきどきするような魅力あるゲームを、プレイヤーに伝えていきたいと思っている。

表紙の裏をとれ

この表紙を描いてる時、少々疑問が出まして、ブロッケンはどのくらいなんでしょう。一応大佐っつーことにしておきましたが、SSだという話もありますし…はてさて。
しかし月2回になってきつくはあるんですけど、これで色々なゲームを描く機会が増えて今年こそはシューティングが描けるな。などとひそかにほくそ笑んでるのですが…どうでしょう。藤原ひさし

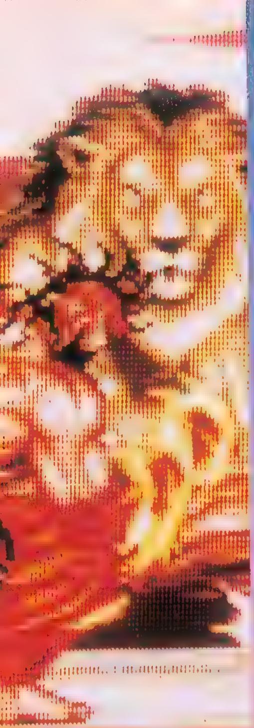
■待ってー、もうひとこと

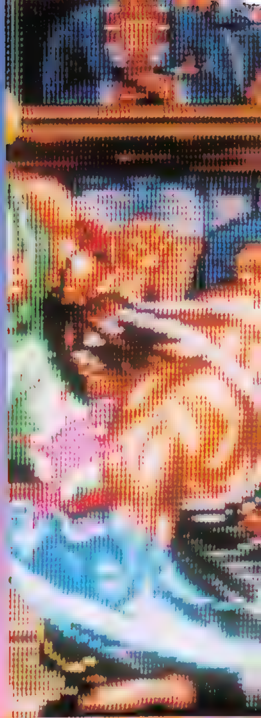
サウスタウン支配を狙う憎きギース。奴の「Die、YABO！」を心ならずも聴き続け、くやし涙でマクラをぬらした諸君、もう大丈夫だー。
ピコーズ、4月28日に「龍虎2ビデオ」が発売されるからさ。19日に発売される『龍虎2増刊』と合わせて見てれば、キミのユリの帯はもうユルユルだ。ユリは脱いでも脱がされるな、ってね。
(マントにた)

GAMEST 5月15日号

■平成6年5月15日発行 第9巻10号通巻114号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N.O C・LAN 塩原利康 古葉美一 藤原ひさし KAL DON いなりん もも RIK君 ぴぐ F-GLD 田渕健康 TKO SHIN落合 立衆多 ACE DSI Scho小杉 がっちん SIVA MAN GED Toshi 珈琲BREAKEI K・K雪風 RYO K-TAN 浪速の松ちゃん 佐藤孔建 猿渡雅史 河田 睦 林 野吉 竹森眞由美 二田祐樹 霜田和人 白倉清美 野口 晶 岡本由里 時得伸介 秋山竜二 入澤英明 高安 聡
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 ローリングストーン 西村光賢





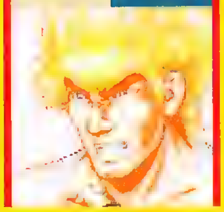
ファイターズヒストリーダイナマイト

隠し技大公開!!

待ちに待った隠し技公開!!
このゲームらしく、面白い技が多いぞ!!

担当：RYO

レイ



サンダーダイナマイト

←ためて→→パンチ

見ての通り、サンダーなダイナマイト（なんじゃそら）な技だ。ガードしてもガリガリ削られるし、何より、あのレイの声の、ダンダンダイナマイトの声がやたら怖い。難しめのコマンドが多い他キャラと比べ、比較的簡単に出せ、スキも少なくますます最強の地位を固めそうだ。

まあ一応主人公なので強いぶんはかまわないのだろう（ただあの弱点のイナズマは何なんだろう）。

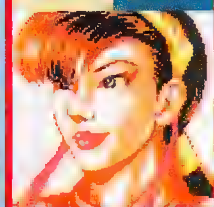


これが出かかり。



出きったところ。

フェイリン



滑降白鶴双飛拳（カッコウハッカクソウヒケン）

↓ためて↙→↗パンチ

相手側に滑りつつ、白鶴双飛拳を出す技で、かなり強い。特に飛び道具を抜けられるのはおいしいし、2発入るというのもよい。また実は↙ため↓↘→↗でも出るので案外手軽に使える。悩みとしては、足元が弱いらしく、小足で止められるし、ごっついは抜けられない。またコマンドの関係で蟷螂拳になりやすいのも痛い。


こう飛び道具を抜けて…、


二発入るのだー

溝口



通天砕（つうてんさい）

↙↙↓4ボタン同時押し

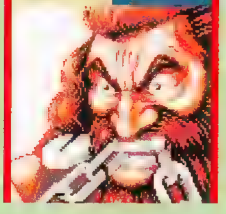
おそらく今街で一番使われている技だろう。その名のごとく（通天閣とは大阪における東京タワーのようなもの）、画面外までつき上げていく荒技である。ただ、上までつき上げるには、一発目を入れなければならず、それを狙うのはかなり難しい。しかし、外した時のスキも豪快なのでそれだけには注意しよう。画面端でごっついを入れた後、これが連続で入るのは、ミゾグチ使いには秘密である。


一発目が入ると…、


ああー持ってかれるー。


途中で死んでも持って行くー。

マーストリウス



ドリルパワースラム
→↗↑↖←パンチ

鬼の形相で相手のほうに飛びつき、そのまま投げてしまう豪快な技だ。でも、なぜか投げ技なのにガードできる。ただし体力は減ってしまうぞ。コマンドの関係上、立ちパンチや、ダッシュラリアットなどから使うのが有効だろう。また開始と共に出すのも面白いので試してみよう。同コマンドの亮子の技よりずっと使える。ただ、狂ったように技を出す相手などには使いづらいし、ガードで削れるのも実はあまりうれしくない。



本当に怖いんですけど。


ヒイやめてー！

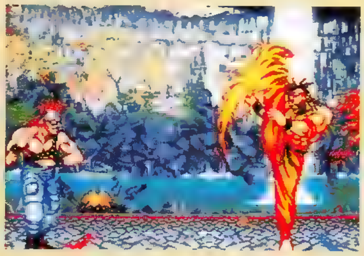
ザジィ



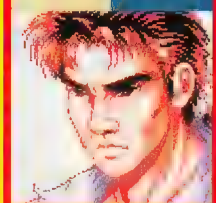
デシカカト
↑↓キック

ヘルファイヤー足バージョンである。要はファイヤーカカト落としで、迫力は相当である。またリーチもカカト落としに準じ、かなりのリーチを誇る。例によって、コマンドが上がらみのため立ち技や、ダッキングなどからいきなり出すのが面白い。一応小が対空になることはなるが、無敵技ではないので、これを出すならヘルファイヤーのほうがいい。


こっちが大で、


こっちが小の出かかり。

リー



猛虎硬爬山
←→↙↘弱強パンチ同時押し

前作での大パンチ投げと、名前とポーズは一緒だが、やることは全然違ってカッコ良くなっている。密着して出すと五発入り、相手の体力をごっそり奪う壮絶な技で、リーをやる人は使うしかない！と言いたい所だが、リーには他に強力でお手軽な連続技があるので、使われる機会は少ないと思われる。ただ、飛び道具（ごっついタイガーバズーカも含む）を消せるので、そういった方向で使うのもいいだろう。


ためた気を、


一気に放出する!!

亮子



肩車
近い間合いで→↗↑↖←パンチ

技自体には攻撃力はなく、それに追い打ち（空中一本背負い・跳びげりなど）。使いようによっては可能性を秘めているが、これが入る状況ならば、超山嵐を入れたほうが全然楽である。コマンドの割には報われない。ただ前に述べたが、使い方次第では伸びる技かもしれない。

また、特殊技として、対空手刀（↓にレバーを倒したままパンチ）というのがあり、こちらは名前通り対空に使える。


まず放り投げて、


えいっと投げる。

マットロック



ループハリケーン
↓↑弱強キック同時押し

普通のロードハリケーンと違って上に跳ばないため、反撃を受けにくい。しかも、ボタン連射で永遠に回転し続け、なおかつレバーで動かせてしまう。これは相手からすると相当イヤな攻撃なので、ロードハリケーンを出すタメがあるのなら、こっちを出したほうがいいだろう。弱点はというと、今のところ、本当に見当たらない。実戦において使える技として、ナンバー1、2を争うだろう。


一見ロードハリケーンだが…、


動ける！しかもボタン連打で続く。



ジャン

ロンダート
→ためて↓↙←キック



この間無敵でこの後…、

前タメーおそらく格闘ゲーム史上初のコマンドである。要するに相手に近付きながら出せるのだ。ちなみに↘でもたまる。技としては対空技として敵を落とした後、追い打ちをかけることができる。出かかりは無敵なので飛び道具も抜けられ、起き上がり技としてはフリック・フラックよりも使える。ただ、2回目の攻撃の時に、反撃を受けたり、ガードされた後に、亮子あたりから投げられたりと弱点も多い。



バク転して追いかける。

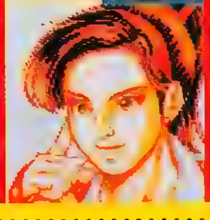


ヨンミー

ファイヤービンタ
弱パンチと弱キックを連射



削って削って…、



足が燃え上がり、そのキックを連打できる。主に削りに使うが、連続技としてもいろいろなコンビネーションで入る。またレバーで左右に動けるので、うまく位置を調整して削れる。ただこの移動可というのがかえってこの技の欠点にもなる。なぜなら下手に移動して、肝心の時にやめられなくなったりして、いつやめるかが難しいからだ。ところでなぜビンタかというと、よく見ると足でビンタしているらしい（本当によく見よう）。



燃やす燃やす。

サムチャイ クラウン カルノフ

彼らにはなんと隠し技がない！百歩譲ってクラウン、カルノフは許せても(元ボス)なぜサムチャイまで！この三人、特にサムチャイファンの人はただ悲しもう(どうせ少ないだろうが)。別になくったっていいよな！難しいコマンドばっかだから。シクシク。

あとがき

10の隠し技を紹介してきたが、使えるものと、使えないものに大別される。しかしその使えない技を使いこなせば、君はもう一流プレイヤー。難しいコマンドが多いが、がんばって使ってほしい。すべての技を使いこなせるようになるまで、日々精進あるのみ！

ダイナマイトキソのキソ

対CPUこれだけは

やけに難しいCPUだが、ある程度ポイントをおさえればだいぶラクになるぞ。

担当：RYO

ダイナマイトこれだけはやるな!

ダイナマイトのCPUは極悪に強いので、本来順序は逆だが、CPUに対する禁忌を挙げてみた。これを犯すと90%(?)ひどい目に遭う。

①同じパターンを続けるな！

このゲームはキャラごとにいくつかパターンが設定されており、同じことをくり返すと大抵猛反撃をくらってしまう。そのためそれに対抗するパターンを自らあみださなければならない。具体的には跳び込みが通用しなくなったら足払いをメインにする、など（後述）。

②起き上がりに足払いを重ねるな！

小足は当然だが大足でも大パンチでも何でも投げられる。もし何か重ねたかったら、はなれて大足払いや飛び道具、ジャンプ攻撃、無敵必殺技がベターだろう。

③小攻撃で跳び込むな！

くらい投げされるから、ガード投げされるから、以上。

④とどめをちゃんと刺せ！

うまく相手が気絶して連続技で勝てそうな時は多少強引でもとどめは刺すべきだ。なぜならCPUはピンチになればなるほど強くなるからだ。一本取った後の二本目でそれをやると地獄を見る。



まあ起き上がりはこんなトコでしょ（しかしその後…）。

対CPUこう戦え

ここではCPUが全体的に苦手とすることを紹介する。ただしパターンが変わるため、あくまでも有効な攻撃だと考えてもらいたい。

まず誰でも考えつくのが跳び込み→足払いだ。キャラによっては極悪な連続技になるので機を逃さないようにしよう。

他に何かしようとして足払いをくらってくれることもある。基本はこの二つだけだが、飛ばせて落とす戦法も結構使える。最後の手段として画面端でずっと待ち、跳んできたら落とす消極戦法もある。発狂モードのとき有効。

別に有効パターンではないが、弱点を狙うのはこのゲームの基本中の基本（対戦においても）なのでしっかりと頭にたたき込んでおこう。



何もしない（できない）私。



やっぱこれでしょ。

最後に…

前半は比較的楽なのだが、後半であきらめる人が多い(と思われる) 特にキャラの性能に頼ってゴリ押しする人はすぐ行きづまる。常に相手の動きを見て足元をすくわれないようにしよう。



やっぱり、チェスト！

溝口　誠

どのキャラに対しても
互角以上の戦いができるぞ。

担当：珈琲BREAK！

ケンカ百段じゃ

溝口は特異なキャラだがもっともこのゲームらしいキャラとも言える。基本戦法は跳ばせて落とす、だがこちらから跳びこんでのごりおしもできる。



「ぼけがぁ」。

タイガーバズーカ（ごっつい）

↓↘→＋パンチボタンの飛び道具だ。飛んでいくスピードが遅いのでなかなか跳び越しにくい。跳び越されても、後述の虎流砕で落とすことが可能だ。

四つのボタンを全部押しにすると、ごっついタイガーバズーカが出る。強力な破壊力は魅力だが、出るまでに非常に長い硬直時間があるため、その間につぶれされてしまう。相手が気絶したら狙ってみよう。



当たればまず負けません。

虎流砕



チェストチェストチェストチェストチェストーッ！

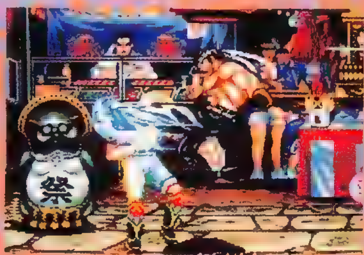
←↙↓＋パンチボタンで出る対空技だ。相手が跳び込んできたら、これで確実に落としていこう。最初のうちはタイガーバズーカになってしまいやすいがすぐ慣れるはず。まずは落ちついて入力だ。

大と小では踏みこみの深さが違う。相手との間合いで使い分けが必要だ。

空中連続蹴り

↓↘→＋キックボタンで出る突進系の技。俗に言うチェスト。コマンドを連続して入力することにより最大5発まで着地せずに出せる。一度当たると連続で入る。さらにジャンプ攻撃からもつながるのだ。

頭が弱点の相手には絶大な威力を発揮する。攻撃が入ればそのまま気絶までもっていけるのだ。



そこまでいうか!?

強いぞ溝口

通常技ではしゃがみ大パンチが対空兵器になる。しゃがみ大キックの判定の強さもかなりのものだ。そんなこんなで非常に強い溝口誠、使いこなしてストレスを解消しよう。



カルノフ

この春は「バルーン」で決まり！
（決めてどうする）だって強いんだもん。

担当：RYO

やっぱり使えるバルーン

先月号でもふれたが、カルノフのバルーンアタックはCPU戦においても有効であることが判明した。しかし、その前にバルーンアタックがどんな技か説明しよう。この技はふくらんでる間は無敵である（ただし、投げられ判定はある）。そしてふくらんでる間にボタンを押すとその攻撃になる。つまり腹が当たった時ボタンを押すと連続技になるということだ。その後足払いも入るので、三段攻撃になる。対戦でも対CPUでもかなり重要なテクなので覚えといて損はないだろう。当然相手の頭の上をフラフラするのが基本なのだが、めくらないように注意しよう。めくると次の攻撃につながらず、投げられてしまうのだ。このテクニックだけで序盤は勝ち抜けるはずなので試してみよう。ただし相手がしゃがんだ時はとっとボタンを押してジャンプ大攻撃にしてしまうのが無難だろう（同じく、くらい投げされる恐れがあるのだ）。



こう当てて……、



こうつながる。そして足払い。

百キックの使い方

この技を普通に出すと投げられてしまうため、使うのをやめてしまった人もかなりいるだろう。これはめり込み過ぎが百パーセント原因なので、要はめり込まないようにすればいい。これは小百キックのほうがやりやすい。間合いを十分とることも重要だ。ただ出すだけでは反応されてしまうので、着地後など相手のスキをついて出すことが望ましい。具体的な使い方としては、百キックの最後の一発をガードさせて小技×2↓小百キックでそれなりに戦える。小技×2は大技×1でもよい。またキック自体がかなりの確率で当たるのも期待できる。



よし、このあと百キーック！

もやせBYブレス

ファイヤーブレスはちゃんと当たるように出すと最低でも削りや相打ちになる。ファイヤーボールは遠くで出すようにしないと攻め込まれやすいためCPUには使えない。



あくまでも当たるようにするのがコツ。

大スクープ!

Virtua Fighter

バーチャファイター

連載攻略

©SEGA

大スクープだ！なんと！4キャラすべての隠し技が公開となったぞ！攻略は、カゲ、ウルフ、サラ、ラウにスポットを当てていくぜ！

担当:K・K 雪風とV・Fチームメイト FRS-N.O

遂に解明！投げ、ダウン攻撃、レバー入力の条件

さてここで、前回説明した基本事項に新たな追加と訂正があったので説明しておこう。

ます、投げ技についてだが、投げ条件としては、相手と完全に向かい合わせになる必要はない。誤差修正が認められる角度は正面、後方ともに30度までとなっているので多少のずれがあっても投げられる。



これぐらいの角度のずれなら投げにいける。

また、基本技などからの起き上がりには投げ判定がなく、相手側のレバー、ボタンの入力が受け付けられるまでは投げることができないが、例外として、ダウン攻撃に失敗した後の起き上がりには、投げ判定があり、失敗直後に投げることができる。詳しくは表1を参照してほしい。

次にダウン攻撃についてだが、各キャラごとに攻撃判定は異なっており（表2参照）、各キャラ共に、ダウンした相手の胸部の辺りを狙っていることが判明した。

最後に前回説明したレバー入力について多少の誤りがあった。すべてのレバー入力の



ダウン攻撃失敗からの起き上がり。この時なら投げを狙える。



ほらね。投げられたでしょ。

時間はある程度技ごとに設定されているので、平均的な数値で表すことができないということが判明したのだ。以上、前号の誤りを修正でした。



全身当り判定のボディプレス。こうなったら逃げようがない。

レバーの入力は技ごとに時間が設定されているが、素早い入力は、本当にチョンと入れる感じで、ボタンが直後に来ているときは、同時に押せば大丈夫。普通の入力するほうは、前号でも説明したとおり、入れっぱなしでもOKだ。レバー入力は感覚で覚えてほしい。

以上が追加と訂正だ。表1、2は特に重要なので確認してほしい。

表1　失敗後、投げが可能なダウン攻撃一覧表

アキラ	ジェフリー	ウルフ	影丸	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
槍下炮	ボディプレス	なし	飛鳥	ジャンピングニースタンプ	ジャンピングニースタンプ	虎爪雷蹴	燕襲雷撃
				ハイジャンプニースタンプ	ハイジャンプニースタンプ	虎爪連襲	燕襲高雷撃

表2　ダウン攻撃の判定

キャラ名	アキラ	ジェフリー	ウルフ	影丸	ジャッキー	サラ	ラウ	パイ
攻撃1	右手	全身	右肘	頭部	両すね	両すね	右足	右膝
攻撃2				両足	（膝から足首まで）			
攻撃3		腰部	右肘	右膝	両すね	両すね	右足	右膝

大スクープ！4キャラ全隠し技大公開！

突然だが大スクープだ。今まで少しずつ公表して来た各キャラの隠し技を、なんと！ラウ、カゲ、サラ、ウルフの4キャラに限り、すべての公開が可能となったのだ。

今回公開可能になった隠し技を簡単に説明すると、ウルフの大技ジャイアントスイングは相手の体力を一気に奪い、さらに、リング外まで飛ばすことも。カゲの雷龍飛翔脚は奇襲、遠隔攻撃にその威力を発揮し、カゲの攻撃パターンに新たな変化が生まれるほど重要な技だ。サラのコンボサマーソルトは、威力も絶大で、ガードされても後方へさがるので、反撃を受けない優れ技だ。ラウにも新たに、連拳、連掌旋風牙などの連続技が追加され、攻めのバリエーションが増えた。



遂に公開！ジャイアントスイング！



カゲの雷龍飛翔脚、非常に使える技だ。

いずれのキャラも、今回の公開で闘い方が大幅に変化しそうである。

そこで今回の対戦攻略は、公開された4キャラにスポットをあてて、対戦上の隠し技の使い方を説明していこう。



サラ

華麗な足技を使いこなせ！

多彩なコンビネーションを持つサラ。隠し技も足技ばかりだ！

担当：K・K　雪風

素早い身のこなしと長い脚から繰り出される多彩な蹴りが特徴のサラ。今回の隠し技公開で、蹴り技のバリエーションが、かなり増えるぞ。新たに明らかにされた技の使いどころを説明していこう。

●ライジングエルボー（⇨Ⓟ）

踏み込んで肘を当てる技。D（ダブル）ジョイントパットと使い分ければ、かなり有効な技。

●パンチサイドキック（Ⓟ↓Ⓚ）

ストレートリードを当ててからそのまま、ミドルキックにつないでいく連続技だが、このミドルキックはしゃがんで避けられてしまうので出すときには注意が必要だ。


まずストレートリードを当て、


このミドルにつなぐ。

●ハイキックストレート（ⓀⓅ）

ハイキックを入れてすぐにストレートリードを入れる技。ストレートリードからジャブがつなげないのでオマケ程度の技。

●D（ダブル）パンチスナップキック（ⓅⓅⓀ）

ジャブ、ストレートを入れてそのまま突き上げ蹴りをつなぐ技。コンボの中では使いやすい技だが、蹴りを避けられると投げられることがあるので注意が必要。

●コンボライジングキック（ⓅⓅ⇧Ⓚ）

パンチボタン2回で自動的に、フラッシュピストンパンチ（3連発）を繰り出し、その後にライジングキックをつなげる技。パンチが入れば、ライジングキックまで入るが、ガードされると確実に反撃を受けてしまう。パンチがガードされたら、止めておいたほうが無難。

●コンボサマーソルト（ⓅⓅ⇖Ⓚ）

コンボライジングキックと同様にパンチボタン2回の入力で、フラッシュピストンパンチを繰り出し、そこにサマーソルトをつなげる大技。威力はコンボ中最大で、ガードされても反撃を受けない優れ技だ。ぜひマスターしてほしい。


フラッシュピストンパンチを当てて、


サマーソルトを当てる！


ここまで離れるから反撃は受けない。

●トーキック（⇩Ⓚ）

つま先蹴りのことで、しゃがんだ相手にも当てられる上に、しゃがみガードができない。地味な技だが、牽制にはもってこいだ。

●トーキックサイド（⇩ⓀⓀ）

トーキックを出し、そのままミドルキックを繰り出す技。トーキックさえ入れば、確実に連続技になるし、目の前でトーキックをすかして、フェイントに使うこともできる。


トーキックで突き上げといて、


すかさずミドルキック！

隠し技コマンド一覧表

ミラージュキック	↘ⓀⓀⓀ
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ
レッグスライサー	しゃがんでⓀ+Ⓖ
ライジングニー	↓⇨Ⓚ
ライジングエルボー	⇨Ⓟ
トーキック	⇩Ⓚ
トーキックサイド	⇩ⓀⓀ
ジャックナイフキッキ	⇘Ⓚ
ニーキック	⇨Ⓚ
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇘Ⓚ
パンチサイドキック	Ⓟ↓Ⓚ
ハイキックストレート	ⓀⓅ
コンボライジングニー	ⓅⓅ⇗Ⓚ
コンボサマーソルト	ⓅⓅ⇖Ⓚ

●ジャックナイフキック（⇘Ⓚ）

トーキックをさらに上に蹴り上げる技。リーチも長く、威力もある優れ技。トーキック同様に扱えるので、レッグスライサーからすぐ出してみると有効だ。


トーキックよりさらに蹴り上げている。

●ニーキック（⇨Ⓚ）

ダッシュニーよりも少し射程が短い技。使い方もダッシュニーとほとんど変わらない。

●ダブルステップニー（⇨Ⓚ⇘Ⓚ）

ニーキックを出してから着地と同時にライジングニーを出す豪華版なんだが、なぜかライジングニーは当たらない。今のところ、リング際で押し出すときに使う程度だ。コマンドは先に入力しておく感じでOK。あとは手を離していても出てくれる。

以上が隠されていた特殊技だ。サラ使いならば、コンボサマーソルトキックは絶対マスターしておいてほしい。

連続技は時と場合に応じて使い分けていこう。


まず、ニーキックを出し、


着地と同時にライジングニー。なぜか当たらない。



隠し技公開でさらにトリッキーに攻めることができるカゲ。雷龍飛翔脚でリングアウトを狙え!

担当:K・K　雪風

カゲは今回の隠し技公開で新たに8つの技を手に入れた。どれもトリッキーな動きと遠隔攻撃を得意とするカゲならではの技ばかりだ。

●肘打ち　(⇨Ⓟ)

一歩踏み込んでから繰り出すエルボーのこと。肘打ちは威力があり、その上、下段ガードできないので、しゃがんでいる相手に有効だ。技が出ず、パンチになってしまう人は、⇨とPを同時に入れれば、問題ないはずだ。

●旋蹴り　(しゃがみ状態で Ⓚ+Ⓖ)

意外とリーチが長く、威力もある後ろ回し蹴り。モーションの関係上、一度しゃがむので、パンチ連打を避けながら攻撃することも可能だ。カウンターで当てれば、流影脚につながる連続技に使えたりと、使い勝手は良いが、避けられると硬化時間が長いため、アッサリと投げられてしまうので、使う際には注意が必要。

●浮身膝蹴り　(↓→Ⓚ)

一度しゃがんでから一気に上に突き上げるように出す膝蹴り。少しコマンドがやっかいなので、出ない人は、一度完全にしゃがんでから相手方向に入れ、それと同時にKを押す感じでやれば出やすくなるはずだ。膝蹴りは下段ガードができない技だが、この浮身膝蹴りは飛び上がってしまうので当たらない。いまのところ、ジャンプしてきた相手に使う程度の技だ。

●旋風蹴り　(⇦⇦Ⓚ)

バク転を行いながら蹴りを出す技。コマンドが簡単な上に、当たらなくても反撃を受けないのでガンガン出しても大丈夫。攻撃判定が一時的にその場に残るので、パンチ連打で間合いを詰めようとする相手に使うと有効だ。



一度かがんでから…、



蹴りを繰り出す!意外とリーチがある。



バク転から…、



蹴りを繰り出す!

●烈掌脚　(ⓅⓅⓀ)

基本技の烈掌を出してからそのまま突き上げ蹴りにつないでいく連続技。威力はあるが、最後が上段蹴りなので、当たらなかった時には、投げられたりするので、使うタイミングを間違えないようにしよう。

●散弾裏蹴り　(ⓅⓅⓅⓀ)

基本技の散弾撃から回し蹴りをつなぐ連続技。烈掌脚などの連続技は弧延落で飛ばした相手に合わせて当て、リングアウトまで持っていくこともできる。だが普通に使うとなると、その使うタイミングが難しいので、多用は避けたほうがよい。

●散弾風神脚　(ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ)

連続技の中で一番使える技。基本技の散弾撃から風神脚(旋風蹴りの高速版)をつないで出す技で、スキも少なく、ガードさせれば、反撃は受けないので、この技をガンガン使わない手はない。技が出にくい人は、レバーも一つのボタンと考えてタイミングよく入力すればOKだ。

●雷龍飛翔脚　(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

前転のモーションからそのまま跳ね起き、相手に蹴りを当てる技。コマンドが簡単でいつでも出せるし、射程も長い。前転などといっしょに使えばフェイントになって命中率があがる。当てることができれば、跳ね飛ばしでリングアウトを狙えるが、ガードされると必ず反撃を受けてしまうので乱用は要注意。



相手をのけぞらせてから…、



散弾撃を入れてから…、



ここで風神脚を出す!素早い技だ。



前転のモーションから、



一気に蹴り上げる。

以上が新たに公開された技の基本的な使い方だ。後は君がこれらの技をいかに応用して使うかにかかっている。

すべての技を使いこなし、真の忍者マスターとなろう!

隠し技コマンド一覧表

後転地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ
刀霞	近い間合いで Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
肘打ち	⇨Ⓟ
旋蹴り	しゃがんだ状態 Ⓚ+Ⓖ
浮身膝蹴り	↓→Ⓚ
旋風蹴り	⇦⇦Ⓚ
烈掌脚	ⓅⓅⓀ
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ
雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



実は多彩な技のバリエーションを持つラウ。技から技へのコンビネーションをマスターしよう。

担当：FRS-N.O

今回でラウの隠し得意技関係はすべて公開ということになった。そこで、インストに載っている技と共に効果的な技の使い方を解説しよう。

●斜下掌　(↘Ⓟ)



しゃがみガードをのけぞらせることが可能。連続技を叩きこめ!!

レバーは短く入力すること。この技でしゃがみ待ちガードを浮かせることができるが、技の間合いは少し短め。浮かせればもうウヒヒ…って（くわしくは増刊で）。

●斜上掌　(↘Ⓟ)

レバーは長く入力。一見斜下掌と似ているが、この技は相手のアゴを突き上げて浮かせる効果がある。



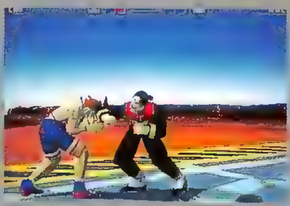
技を当てると浮き上げさせることができる。

ガードしている相手のガードの上から突き上げることによって、つぎの技につなげるのが強み。ちなみに、浮いた相手には連環転身脚がオールヒットする。

斜下掌よりも隙は大きいが、その分リーチは斜上掌のほうが長い、って覚えておいてほしい。

●肘撃　(⇒Ⓟ)

リーチはさほどないが、相手が上段攻撃をしてきたときやしゃがみガードしているときに有効。相手が足払いを出そうとしているときにこの肘撃を出せば潰せるので重宝する。なにげに地味だが実は使える技である。とっさに出せるようにしておこう。



攻撃判定は見た目より強い。地味だが使える肘撃。

●連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ↓Ⓚ）

もう気付いている人も多い技で連環転身脚の最後の回し蹴りを回転足払いにしたもの。連環転身脚よりも隙は小さい（とりあえずガードかさせれるので）が、回し蹴りのときに1回転するので、そこを突かれると…。

●連環背転脚　(ⓅⓅⓅ↖Ⓚ)

連環転身脚の回し蹴りを、虎脚背転（↖Ⓚ。通称バク転蹴り）に変えたもの。パンチのあとに反撃を試みる相手はこれでザックリ…!

●烈火虎尖脚　(↗Ⓚ)

小ジャンプキック。相手の足払いをスカして攻撃できる。足払いばかりしてくる相手には効果テキメン!!



パンチパンチパンチ!!



仕上げに↓Ⓚ。ちなみにⓅⓅⓅⓀは、全部同じタイミングでボタンを押すこと。

●連拳旋風牙　(ⓅⓀ+Ⓖ)

●連拳燕旋蹴　(Ⓟ↓Ⓚ+Ⓖ)

主に、浮いた相手に入れる技。旋風牙にするか燕旋蹴にするかは相手の浮き具合によって決めよう。



パンチ3回のあとに反撃してくる相手には連環背転脚。この技のみでCPU戦は勝ちぬける。

●連掌旋風牙　(↘ⓅⓀ+Ⓖ)

●連掌燕旋蹴　(↘Ⓟ↓Ⓚ+Ⓖ)

先の連拳シリーズの1発目を斜上掌にしたもの。よくしゃがみガード待ちばかりする相手に有効。

…と、ラウの技はバリエーション豊かで使えるものが多い。特に、しゃがみガード待ちしてくる相手には基本技の↘Ⓚ中段蹴りや斜下掌でくずしていけるのが強み。斜下掌を警戒して足払いしてくるようなら燕旋蹴がいい。一発目の斜上掌は斜下掌でも良い。



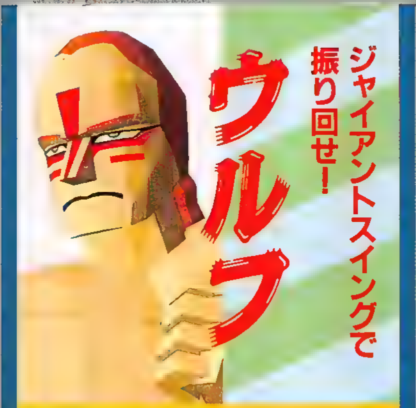
足払いばかりしてきたり、起き上がりに↓ⓀⓀⓀ…で反撃してくる相手に有効。

隠し技コマンド一覧表

燕旋蹴	しゃがみでⓀ+Ⓖ
虎脚背転	↖Ⓚ
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ
柳車旋転	近い間合いで⇐Ⓟ
肘撃	⇒Ⓟ
腿登裏旋脚	しゃがみから立つと同時にⓀ
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ
連環背転脚	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ
烈火虎尖脚	↗+Ⓚ
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ
連拳燕旋蹴	Ⓟ↓Ⓚ+Ⓖ
連掌旋風牙	↘ⓅⓀ+Ⓖ
連掌燕旋蹴	↘Ⓟ↓Ⓚ+Ⓖ



全員注目! ウルトラゲームのご機嫌攻略!!



ジャイアントスイングで振り回せ! ウルフ

ちまたでウワサだった技・ジャイアントスイングが遂に公開！そのほかにも新たな技、スプラッシュマウンテンが追加されたぞ！

担当：K・K　雪風

パワフルな投げ技を持つプロレスラーウルフ。現在公表されている投げ技は、どれも威力がケタ違いだが、それすら凌駕する投げ技が2つも隠されていた。まずはその2つから紹介しよう。



まずはつかみかかり、



相手を振り回して、



最後にははるかかなたへ…。

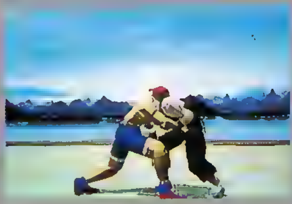
●ジャイアントスイング　（近距離で⇦↙⇩↘⇨Ⓟ）

相手の足元へつかみかかり、足を脇にはさみ込んで、そのまま相手を振り回し、最後に投げ飛ばす大技だ。威力は投げ技中最大で、ダウンからの復帰が4秒ぐらいと、その威力のスゴさを表している。威力もスゴイが、相手を投げ飛ばす距離もスゴイ。リング中央でなければ、ほとんどリングアウトにしてしまうほどだ。コマンドはさほど難しくないのだが、確実に⇦を入力しておかないと、ボディプレスになってしまう。せっかくのチャンスを無駄にしてしまうのでこれだけは注意しよう。

●スプラッシュマウンテン　（近距離で↘↘Ⓟ+Ⓚ）

相手を持ち上げて、背中で一度止めておいてから、流れ落ちる滝のように、相手を一気に前方の地面へ打ちつける大技。威力はジャイアントスイングと同じで投げ技中最大。コマンドの性質上、しゃがみ状態からでも入力が可能だ。

間合いが少し狭いのでなかなか狙えないが、タイミングさえ覚えてしまえば、普通の投げ技よりもはるかに使える技だ。ジャイアントスイングは、つかんだ方向と逆側に相手を投げ飛ばすので、追い込まれた時に使うことができれば、逆転のリングアウト勝ちを狙えるし、スプラッシュマウンテンはコマンドが、↘↘なので、クイックフォワードと一緒に使うと効果的だ。また、2つともソニックアッパーなどで近づいて、その硬化時間にコマンドを入力させて狙っても結構決まりやすい。ほかにもいろいろと応用して、この2大投げ技につなげてほしい。



まず、つかみかかる。これからが地獄の始まりだ。



相手を背中のほうに回して…。



一気に打ちつける！　合掌…。

隠し技コマンド一覧表

バーティカルアッパー	↘Ⓟ
ニーブラスト	⇨Ⓚ
スプラッシュマウンテン	↘↘Ⓟ+Ⓚ
ジャイアントスイング	⇦↙⇩↘⇨+Ⓟ

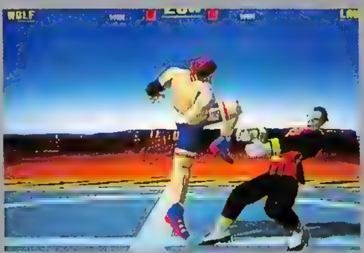
そのほかに2つの隠し技の公開があったので説明しておこう。

●ニーブラスト　（⇨Ⓚ）

少し前方へ飛ぶ膝蹴り。威力もそこそこあり、しゃがみガードができないので、ローキックなどの後に出すと非常に有効だ。技が出にくい人は、⇨とKを同時に入力すれば問題ないはずだ。



ローキックを当てて、ガードを下げさせて、



ここでニーブラスト！

●バーティカルアッパー　（↘Ⓟ）

サポーター付きの左腕から繰り出されるアッパー。ソニックアッパーと違い、しゃがみガードができないので、ローハンマーから連続して出すと効果的。ソニックアッパーになってしまう人は、一度完全にしゃがんでからそのまま入力すれば、大丈夫だ。



ほら、サポーター付きでしょ

以上が今回公表されたウルフの隠し技だ。ウルフは大技の投げが強いが、そればかりに頼るのではなく、アックスラリアットや、ショルダーアタックなど、ほかの特殊技を駆使して攻め、そこから大技にもっていくような闘いこそが、真のウルフ使いと言えよう。



ラリアットも奇襲で使うと有効だ。

次回は残り4キャラの隠し技を全公開！

今回は、以上4キャラの隠し技を公開してきたが、いかがだったかな？一時期ちまたのゲーセンを騒がせたウルフのジャイアントスイング、スプラッシュマウンテン。カゲの雷龍飛翔脚も遂に公のものになった。ラウ、サラも、これがすべてのはずだ。一部で応用がきく技があるが、どれも今回公開されたものに含まれるはずだ。他に見つかり次第公開していく予定。

次回は残り4キャラを公開するつもりだ。次回を楽しみに待っていてくれー

（K・K　雪風）



一時期ウワサだったジャイアントスイング。遂に公開だ。

AM R&D DEPT. #2

誰よりも速く走りたい!
DAYTONA USA

今回の「デイトナUSA」は誰よりも速く走るための攻略を書いていく。ライバルはもちろんたくさんいるCPUカーだ!

担当:ずるずる

まず頭に入れることは…

この「デイトナUSA」には初級、中級、上級と3つのコースがあるほか、通常レース、タイムアタック、そして逆走と全部で、な、なんと9種も遊び方が存在するのだ(ATとMTに分ければ18種にも!)。

まあ普通遊ぶとなると通常レースかタイムアタックになると思うが、一見敵車がいるいないの違いにしか見えないこの2つ、実は車の性能が違っていたりするのだ!これは敵車を使って速く走るテク、「スリップストリーム」が使えたりするからだ。そのため通常レースのほうが性能がいい。となるとコーナーの攻略にも影響が出てくる。

どのくらい違うかというとトップスピードで15km/hだ。この差は、コーナーへの進入時に大きく影響してくる、そう減速にね。

減速するにはアクセルを離してエンジンブレーキでするものと、ブレーキをするもの、MTであればシフトダウンでするものとある。

もしこれらの方法による減速で15km/h落とすとするとアクセルOFFでは5秒以上、ブレーキでは0.5秒もの時間を要することになる。これを頭に入れておかないとコースアウトは間違いなしだ。まあ最初から通常レースをやっていれば話は別になるけど。

ドリフトを覚えろ!

速く走るためのテクニックとして、アウト-イン-アウトや、タイヤのグリップ力を生かした強引なハンドリングというのが今までレースものの常識テクであった。

このゲームでそれ、とくに後述のものをやろうとするとうまく反応してくれない!無難にアウト-イン-アウトでいくとしっくりこない。テールを故意に流しコーナーへ入っていくと…おっや～速いんでないのこのテク!

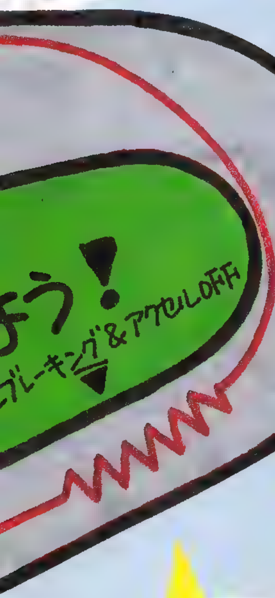
コーナーへの進入速度に合わせながら減速し、と同時にステアリングを切る!コーナーの大きさに合った角度にテールが流れたらそこでカウンターをあてる。すると見事にコーナーを抜けグングン加速していくのだ。そうテクニックが、あのドリフトである。

さてこのドリフト。どうやってするか、させるかだが、急ハンドルではテールは流れない。めいっぱい切っていても流れるまでに時間がかかる。となると方法はブレーキ。

ブレーキを踏むことによる急減速に急ハンドルを合わせることでドリフトを開始させることができるのだ。

コーナーへの進入速度は、このブレーキの量次第。このテクを覚えればもう大丈夫!


コース上にかかるように岩が突き出ている。おっソニックだ!

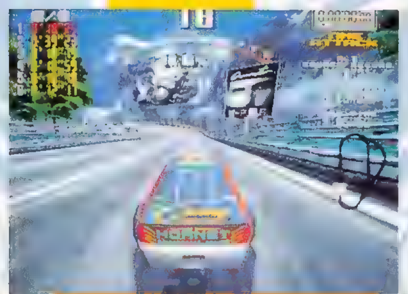



フルブレーキでインへ!


スルスルーッとインへ!


抜けそうになったらアクセルON!

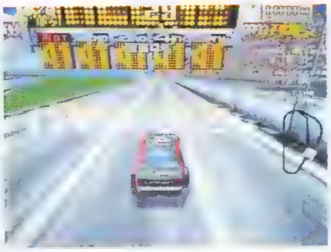
右に見える看板が目印。そこを過ぎたらフルブレーキだぞ!

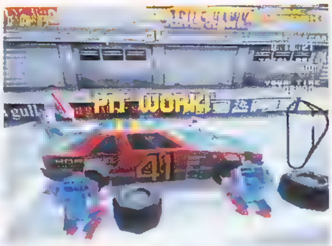


基本はミドルから。このコーナーはドリフトで抜ける。進入速度は280km/h。減速開始ポイントは、右に見える看板。この横を通過後ブレーキON-離して280km/hに。と同時にハンドルをめいっぱい左へ。このときアクセルはOFFで途中から半ONにし、抜けるところにベタ踏みにする。テールが離れ過ぎたと思ったらすぐカウンターをあてて体勢を戻そう。

初級「オーバルコース」
T.A.↓17秒台 レース↓16秒台

T.A.ではまずラインを覚えることから始める。ラインはコース図に描いてあるとおり。


ひたすらT.A.を1人で走る…。


初級コースでのピット作業。

コーナーの出口を大切にするなら入り口も大事にしないとダメ。進入には特に注意を払うこと。

3つあるコーナーのうち、最後のコーナーだけ減速が必要。T.A.なら315km/h、レースだと330km/hオーバーになるところ。280km/hへ一気に減速し、ドリフトで抜ける。

T.A.は17秒前半を目標、レースでは16秒前半を狙う!


これがパイロン。よくとぶんだわ!

すでに走っている状態からのスタート。もうスピードは300km/h以上。このため8周ある中で一番タイムが出るのが1周目といっていい。スタートはアウトから。さあインへ行くぞ!


ローリングスタート!どんどん加速していくぞ。


ミドルからインへ! 2周目以降はインから入っていく。


ピチーッとインを走る!ギリギリを走るのだ。けっこう怖い。

ここはきれいにインにつけられる。コーナー出口でラインをミドルへ。これは次のコーナーへの準備。フルアクセルで爆走だあーっ!




この直線ではミドルまで戻り、次の左コーナーの準備をする。


インをキープしつつクリッピングポイントを目指す!

ミドルからゆっくりインへ入り、そしてアウトへ。クリッピングポイントを過ぎたあたりまでハンドルは7割まで切り、過ぎたところでめいっぱい切るといい。けっこう怖いぞ!

長い直線はミドルからややアウト寄りを走る。お、何か見える。



T.A.では問題ないがレースではラインどおりにいかないことも。それを頭に入れて走る。

中級「グランドキャニオンコース」TA↓46秒台 レース↓45秒台

3回から8回へ、中級ではハンドルを切る回数が増える。このうちドリフトを使うのは後半にある4つのコーナー。

前半にある4つのコーナーは、ラインを守ってひたすら直線的に、そしてしつこくインをついて走る。

そして後半の4つのコーナーでは、進入速度に合わせて入り、確実にインを走り抜ける。

T.A.でブレーキを踏む量を各々のコーナーごとに覚える。

T.A.では46秒前半を狙い、レースでは45秒台へ突入だ！



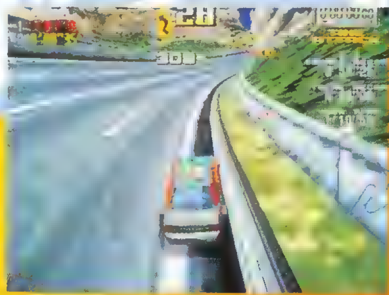
コースの枝道をいくと…。



少し曲がっているところ。でもラインは直線。真っすぐ走れ！



ホイールスピンをさせずにどんどん加速。ラインを右へ…。

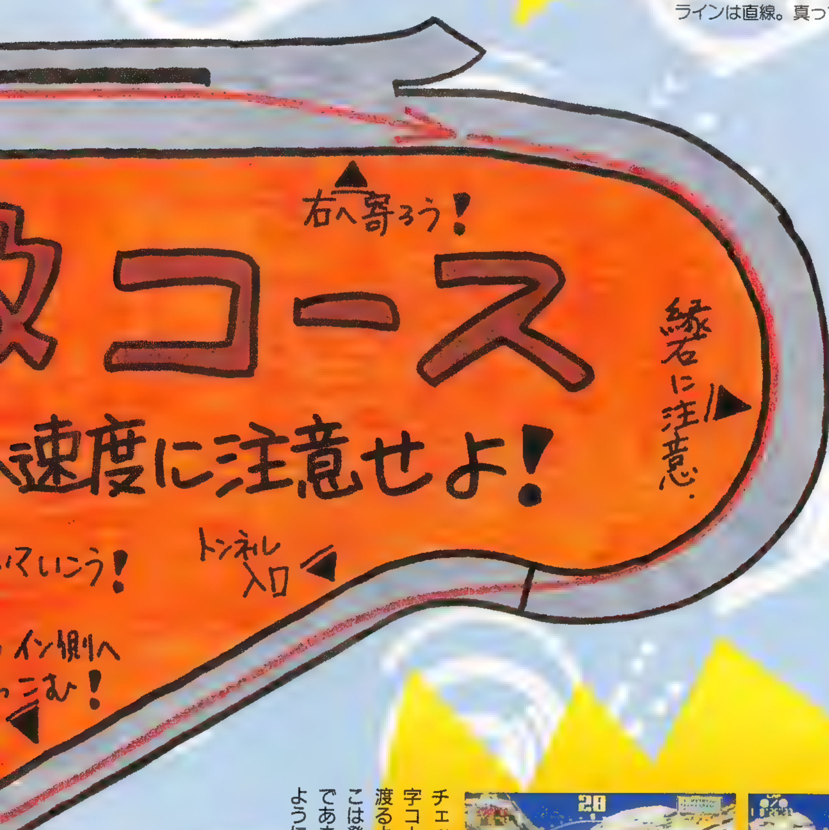


ちょっと上から見てみる。微妙な操作でインをキープして走る。

一番イン側を走って近道をするか、ややアウトを走って加速を重視するかは君次第。私はとりあえずインを走っている。ハンドルのパワーに負けないようにガッチリ握ってインを走行。でも将来ミドルのほうが速くなるかも。



こんな感じでピチーッとインを走る。縁石のりすぎに注意しよう。





右大カーブの終わりにはチェックポイントがある。



S字になっているところを右から左へ渡っているところ。



フッと左わきを石の壁が通る。ギリギリを通れたときって壮快！。

チェックポイント後、すぐS字コーナー。インからインへ渡るようにラインをとる。ここは登り坂が続くところなのであまりハンドルを切らないようにしてスピードを保つ。

ピットワーク

ここでは中級のピットワークの連続写真を見てもらおう。ボッコボコになったボディを修理してくれるのだ！



さあピットへ入った〜っ！



忙しくジャッキアップ！





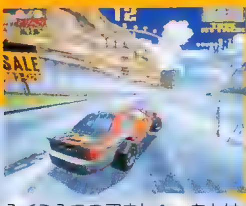
ピットワークを視点を変えて。タイヤを素早く交換して…

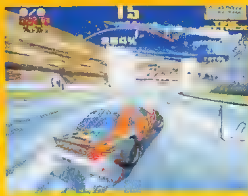


交換終了！いくぜえーっ！


シグナルが青に！アクセル70%踏みから始めて徐々に加速だ！

中級からのスタートは停止してからのもの。アクセルを踏み、タコメーターの針がめいっぱい振れる直前（8000回転ぐらい）に合わせて待ち、「GO」と同時にアクセルをON。このとき、ベタ踏みではなく、7割踏みからスタートし、少しずつ踏み、ホイールスピンをしないようにする。これってスタートの基本！最初に覚えよう。


ふくらみつつアウトへ。あとは体勢を整えて直線へ…。


フルブレーキでインへ！長いこと曲がるので流れすぎに注意。


最終コーナー。ややアウトからミドルを通ってブレーキの用意。

ドリフトしている時間が比較的長いところ。進入速度を260km/hにする。ラインはミドルから。260km/hになってからはアクセルは半ON状態にし、ハンドルを小刻みに動かすことでドリフトを調整する。あまり切り過ぎるとコースアウト。抜けきってから全開走行だ。

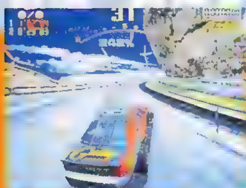

大バンクできつーい左コーナー。アウトから入ってフルブレーキ。



バンクのついた左への急カーブ。アウトから一気にインを突っ込む。インにつく前にアクセルOFFにフルブレーキ！左へめいっぱいハンドルを切る。進入速度は220km/h。クリッピングポイントを過ぎたら少しずつアクセルを踏んでいこう。いきなりベタ踏みはダメ。MTなら3速にシフトダウンが必要となる。

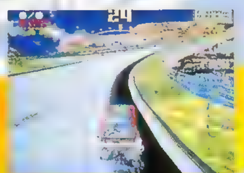

200km/hにして思いきり左へ。ドリフトさせたいが…。

アウトからインへ！少し丘になっているのでまだいけると思ってブレーキを踏み遅れることが多いところ。早めに踏もう。進入速度は240km/h。すぐブレーキを踏めるようにしよう。


先が見えないが、進入前に確実にブレーキ。240km/hへ。


次の右急カーブのイン寄りを目差してどんどん加速。


アクセルOFFのままふくらむ。そろそろカウンターをあてるぞ。


手前の左カーブを過ぎたらフルブレーキ。そしてイン！

手前の緩い左カーブを抜けた直後にブレーキ&アクセルOFFで右へめいっぱい切る。進入速度は300km/h。テールの流れすぎに注意。

トンネル内はミドルを走る。次の右、左の緩いコーナーはそのあとのきつい右コーナーへの進入が重要なところ。早めにインを走るようにしてラインがふくらまないように注意すること。

そしてすぐ左カーブのインへ。ここもギリギリまで寄りたい。



どこまで右に寄れるかがポイントとなる右カーブ。く、暗い！



上級「シーサイドコース」完走を目指す！

1周がとてつもなく長い上級。ここで優勝を狙うのはなかなか大変。それどころか完走、いや、1周すらも大変！。



さあ上級コースにトライだ！



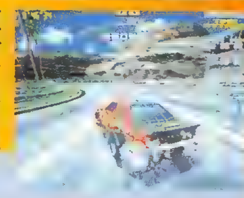
回転数を合わせて…GO！

今回は、まずコースがどういうものなのかを知ってもらうため、説明中心で話を進める。一応コーナーの進入速度なども書いていくが、これはあくまで完走を目標としたもの。これをクリアしてからが本番だということを頭に入れておいてほしい。

目標としては、1周目を1分55秒、2周目を1分50秒で走る。走れれば完走だぞ！



全開のまままず右コーナーへ入っていく。



すぐブレーキONでドリフトさせる。

フルアクセル全開で緩い右コーナーを抜けていく。抜けた直後、フルブレーキで260km／hにして左コーナーへ進入しドリフトで抜ける。



最初のチェックポイントへ。

フルアクセルでチェックポイントを通過したらジェフリーの像の前へ。250km／hにスピードを合わせてドリフトして抜けていく。

鉄柱のあるところ。コースは右、左、そしてきつい右、ここはそのコースを無視し、真っすぐいって右だ！ちょっとゴトゴトいうが気にせず抜ける。途中から減速を開始にして！かなり手前でフルブレーキ＆アクセルOFFで200km／h右コーナーへ進入する。



コースをショートカット！直進！



そしてまたコースへ。ドリフト開始。



インをかすめて曲がる！ドリフト中。



右、左のところを直線的に走る！





200km／hまで減速させてドリフトしていく。アクセルはオフだ。

チェックポイントを通過したら右コーナー。早めのフルブレーキで200km／hでドリフト。MTならここは3速へシフトダウンで進入だ。

アクセルOFFのまま次の右、左のS字へドリフトで進入。S字コーナーが抜けられるラインが見えたところでアクセルを踏み始め、240km／hで抜ける。完全にグリップさせる。MTの場合、S字進入前に3速に落とすこと。



アクセルOFFのみで抜ける。タイミングが命だぞ！

さあ下り！という瞬間にアクセルをOFFにし、アウトからインへ一気に右へきり込む。そうすると、ここの右コーナーを300km／hで抜けられる。パイロンは無視してつっ走れ！

チェックポイント手前の右、左のコーナーのスピードに注意。右コーナー手前で250km／hに（アクセルOFF、MTなら3速へ）して進入し、そのままのスピードで左も抜ける。

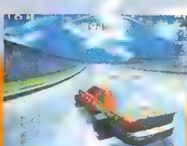


250km／h以下のまま登りきる。そのままチェックポイントへ。



アクセルOFFで次の左コーナーへ。インに必ずつくこと。

チェックポイント通過後のラインに注意。あまりインに寄っていると後々ラインがふくらむので、アウトから入れるようにすること。ここは250km／hからのアクセルOFFだ。



インをナメながら左へ曲がる。



早めにテールを流していく。

テクのいるコーナー。金網が（アウト側の）見えたあたりでフルブレーキ－ハンドルを少し切りドリフトを起こさせる。少しずつテールを流し、アクセルOFFのまま左へ。左への道が見えたところでさらに左に切り込み、テールを流したらカウンターをあててアウトへふくらんでいく。アクセルはOFFのままだ。

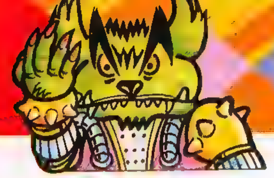


フルブレーキで200km／hへ！



アクセルOFFのまま抜ける。テールの流しすぎに注意が必要！

右側にある左へのカーブを知らせる看板の1個目を通過したあたりからフルブレーキを始め、200km／hにしてハンドルを左へ切る。クリッピングポイントを過ぎるまでハンドルを切り、続け、通過後すぐカウンターをあて体勢を戻す。アクセルは半ON、もしくはOFFでいい。MTの場合、3速で進入して抜けていく。



ティンカーボールを使いこなせ!



まずは序盤のステージをパターン化して、点稼ぎの面白さを味わってみよう!

監修：DoN　担当：立衆多 ©ナムコ

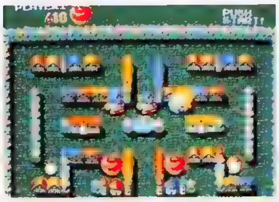
これからティンクルピットを始める君へ

ティンクルピットとはいったいどんなゲームなのか?

主人公のピット（2Pはパティ）を4方向レバーで操作して、**固定画面内に現れる敵をすべてやっつけるとステージクリア**となる（残っている敵の数は画面下に表示されるぞ。

その敵をやっつけるために、主人公が常に持っている武器がティンカーボール。使い方はまずAボタンを押しっ放しにする。すると、ティンカーボール（以下鈴玉）が地面に置かれる。ボタンを押したまま主人公を移動させると、鈴玉との間にラインが引かれる。そしてボタンを離すと、ラインをたどって鈴玉が手元に向かってもどってくる。

つまり、ライン上に敵を集めて鈴玉を当てればいいというわけ。この鈴玉を自由に使いこなすことが攻略への第一歩だぞ。また、ラインをある一定距離まで伸ばすとスパークが走って自動的に鈴玉が動き出すことも頭に入れておこう。


①Aボタンを押しっ放しにして鈴玉を固定。


②ライン上に敵が来たらボタンを放せ!

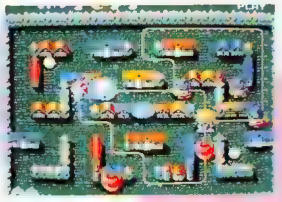

③鈴玉がみごと命中。兵隊さんは昇天。

フィールド内には、ところどころに白い玉が落ちている。これはポップコーンといって、拾った後にBボタンを押すと前方に投げ出される。これを敵に当ててもやっつけることができるぞ。このポップコーンは壁に当たるとバウンドするので、**複雑な地形の所ではなかなか狙った所に行ってくれない**のが欠点。敵に当たらないまま一定時間たつと消滅する。また、**同時に2個以上持って歩くことはできない**（別々に取って2個以上投げることはできる）。

敵の倒し方いろいろ&その他のアイテム

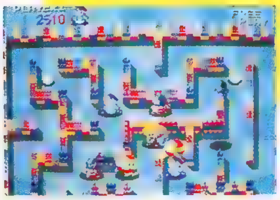
鈴玉をうまく敵に当てるためには、できるだけ近くにおびき寄せてから仕掛けるのが基本。また、鈴玉が走り始めてからでも、主人公の所へもどってくるまではラインを作り続けることができる。

ラインを長く引いた場合には、この性質を利用するとさらに効率よく敵をやっつけることができる。つまり、あらかじめラインを引いていなかった所でも、鈴玉が通る前にそこを歩いてしまえば攻撃範囲をさらに広げることが可能になるのである。ただし、長く引いた分だけ主人公の所へ鈴玉がもどって来るのが遅れるため、敵を多く残すとリスクも大きくなる。


やろうと思えばこれだけ引ける。もどってくる間がコワイ。

また、鈴玉の攻撃判定はかなり大きく設定されている。そのため、敵にはさみ撃ちされたときであっても、うまく鈴玉を仕掛けることで十分脱出が可能になるぞ。

はさみ撃ちされる以外にも、近くの敵を素早くやっつける時には有効だ。


近付いて軽くAボタンを押し、すぐ切り返す。

〈アイテム紹介〉

主人公のパワーアップアイテムは、

①プレイヤー・スピードアップ（1段階）

②鈴玉スピードアップ（2段階）

③ライン・パワーアップ（3段階）

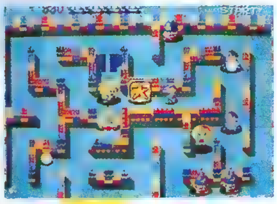
の3種類。それぞれ死ぬまで有効だ。特に①は、後半のステージでは敵の移動速度が速くなるため、攻略上絶対に必要だ。

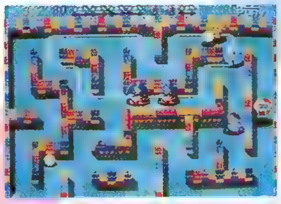

ボタンを離した瞬間に倒せる。これで危険回避。

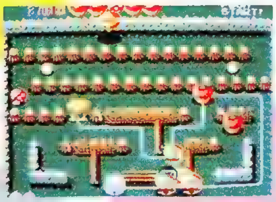
③は取った瞬間から4秒間ライン上にショックウェイブが走り、触れた敵を足止めする。その後も一定距離ラインを伸ばすごとにショックウェイブ状態を作ることができるようになる。さらにパワーアップを取れば状態が長く持続するようになるぞ。

この他にも特殊攻撃を仕掛けるアイテムが用意されている。

もちろんパワーアップ以外にも、往年のナムコキャラクターたちが得点アイテムとして次々と登場するぞ!


ラインパワーアップが出現。さっそく取ると…、


ショックウェイブが走って敵がしびれる。


以後もこのぐらい伸ばすとまたショックウェイブ状態に。

名　前		効　果
トルネード		敵にBボタンで投げつけ、命中すると竜巻を起こして巻き込んだ敵を一掃する。
ホーリィハレーション		聖なる光で画面中の敵を消滅させる。
ペンギンブリザード		ブリザードが吹き荒れ、敵を氷漬けにする。
パックアタック		一定時間、主人公がパックマンに変身。イジケモンスターになった敵を食べることができる。
ディグダグロック		一定時間、無数の岩石が降ってきて、当たった敵を倒す。この間、主人公は無敵。
スペシャルフラッグ		プレイヤーが1人増える。50万点、1000万点を超えた次の面に出現する。

敵の動きを読んでまとめ倒しを狙おう！

一回の鈴玉攻撃で、多くの敵をいっぺんにやっつける「まとめ倒し」を狙うことがこのティンクルピットの醍醐味のひとつだ。

そのためには敵の動きを予測あるいは誘導して、狭い範囲にまとめてしまう必要がある。ラインを長く伸ばすだけではなかなかうまくいかない。

ところで敵キャラクターの行動パターンだが、ただやみくもに主人公を追いかけてくるのではない。各キャラクターごとに決められた性格によって動きが違っているのである。

この行動パターンのアルゴリズムは、全部で4種類ある。それらをA〜Dタイプとしよう。

●Aタイプ

プレイヤーまでのタテ、ヨコ方向の距離を求め、遠いほうを優先して座標を合わせようとするタイプ。

●Bタイプ

プレイヤーまでのタテ、ヨコ方向の距離を求め、近いほうを優先して座標を合わせようとするタイプ。

●Cタイプ

プレイヤーに近付こうとはするが、岐路があるたびに、プレイヤーに接近できる方向に曲がれる道があればそちらへ向かおうとする（真っすぐ追ってこない）タイプ。

●Dタイプ

プレイヤーから遠ざかる方向に逃げようとするタイプ。ただし、敵の残り数が減ってハリーアップになるとAタイプになる。

これらの敵キャラクターの性格を表にまとめておこう。おおいに参考にしてほしい。

※表中に書けなかったその他の事項。

●クリッパーがハサミを切る条件

ライン上を歩いている間にカウントされる内部カウンターの値が規定値に達すると切る。規定値は難易度により変化する。また、切断された鈴玉は拾うまでは使用できない。

●ポット&パラサイト

パラサイト（以下「虫」）は移動中または固定していない鈴玉には付かない。虫が鈴玉に取り付くたびに、鈴玉のスピードがダウンする。鈴玉を一定距離走らせると1匹ずつ虫を振りほどいて消すことができる。また、虫はプレイヤー自身が踏みつぶすことによってのみ倒せて、クリア条件には含まれない。

●ハリーアップ

ハリーアップは各面45秒（47面のみ60秒）に設定されている。死ぬとリセットされる。

以上ざっと敵キャラクターのデータを紹介したけれど覚えられたかな？あとは自分の目で確かめて、体で覚えよう！

パターンを作ってどんどん稼ごう！

得点をどうやったらもっと伸ばせるか…ということを常に考えながらプレイしてこそ、ティンクルピットの真の面白さを味わえるというもの。

1面を例にとって説明しよう。最初は画面内に次々と現れるリンゴをすべて回収するパターンを考えてみよう。**8個すべて回収すると、クリア時にパーフェクトボーナスとして2万点が入る。**中にはキノコの状態で出現し、一定条件を満たすとリンゴに変わるものもある。**たとえ1個でもキノコを取ってしまうと、パーフェクトボーナスをもらえなくなるので注意しよう。**



やったあ、2万点獲得！

次に、画面上にいる3匹の兵隊をまとめて倒す方法を考えよう。前述の性格を頭に入れて、最終的に全員が同じ行動パターンで動くように誘導すれば成功。後は鈴玉を仕掛けるだけだ。ちなみにまとめ倒しによる得点の上がり方は、1匹目が400点で2匹目以降は前の得点の2倍になる。6匹目以降は7650点が加算される。


ちょっと止まって待っていると…


ホラまとまったでしょ。後は鈴玉を当てるだけ。

各面ともに初期配置された敵を一回の鈴玉攻撃で全滅させると（一匹でもムダに倒してはならないゾ！）空からボーナスフラッグが降ってくる。これを取ることでさらに稼ぐことができる。


フラッグを苦労の末に取ったときの快感といったらもう…。

またこのフラッグは毎面連続して出現させることによって得点がどんどん上がっていく。最初は1万点で、以下1万点ずつ加算され、最高10万点までアップする。以後も連続で出現させれば10万点が続くぞ。ただし、途中で1回でもフラッグを出せないとフラッグの点数は再び1万点にもどってしまう。注意しよう。

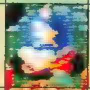
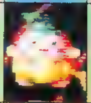
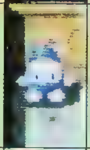
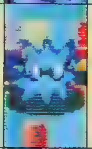
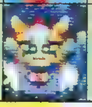
●フラッグ㊙技

ズバリ言ってしまおう。**最初から出現している敵以外にも、途中から出現する敵もすべて一回の攻撃で倒すと、次の面で現れるフラッグの得点がワンランクスキップされるのだ。**つまり右の条件で出現したフラッグが1万点だとすると、次の面ではフラッグが3万点になっているというわけだ。この「スキップパターン」の作成は超熱く、難しいけれど、やってみる価値は十分あるぞ！

また**10万点フラッグを取った次の面は、敵をどのような倒し方をしても1匹あたり7650点が入るぞ。**

●ポップコーンボーナス

クリア時に跳ねているポッ

名前		タイプ	能力
兵隊		A	特になし。
プーカァ		A	通常時は鈴玉を狙って移動。一定時間ごとに怒りスピードアップし、プレイヤーを狙う。また目変化攻撃で壁を抜けてくる。
ファイガー		B	時々止まって、プレイヤーを狙って火を吹く。乱数で吹くこともある。
ムーニル		A	ガラガラを投げて攻撃（プレイヤーを狙う）。時々転んで（乱数）おむつのずれを直す。
ディンポット		C	レーザーを撃つ。鈴玉が走り始めたときにライン上にいると一定時間ジャンプして避けてしまう。
パーチク		A	バウンドする爆弾で攻撃。3バウンド後爆発し、爆風にも攻撃判定がある。乱数または狙って撃つ。常にプレイヤーの24ドット前方に向かう。
ポピーナイト&ポピー君		B	1ダメージ与えると、中からポピー君が出現。ポピー君は移動速度が速い。
クリッパー		A	プレイヤーの伸ばしたライン上の中点に当たる座標を狙う。持っているハサミでラインを切られると、主人公は38／60秒間動けなくなる。
ポット&パラサイト		A（パラサイトのみ）	ポットが割れると、中からパラサイトが飛び出す。パラサイトは主人公から離れて停止中の鈴玉に取り付く。
スティンガー		D	4方向に矢印ビームを発射（2連射）。触れると主人公は46／60秒間転んで動けなくなる。
スパーキー			ライン上を走るスパーク。鈴玉をもどすと消える。ラインを4キャラ分以上伸ばしてから、内部タイマーが45カウント経過するごとに出現。
魔界王子「ダークプリンス」			タイムアップになると出現。迷路を無視してプレイヤーに迫り、どんどんスピードアップする。



プコーンは、クリアした瞬間に得点に変わる。1個100点、2個目200点、3個目400点で最高は700点が入るぞ。

公開!! 序盤ステージ全パーフェクトパターン

それでは1面から　面の各パーフェクトパターンを紹介していこう。

GAME 1

A地点で銅貨を回収し、少し敵を引き付けてから、B地点でフィニッシュ。

GAME 2

●パターン1
①~④の順に素早くリンゴを回収し、A地点で後方の敵を一旦引き付けてから右へ行こう。次にB地点で少し待ち、全ての敵がかたまってから動こう。一度敵が分散するが、D地点で少し待つと再び敵がかたまるぞ。後は残ったリンゴとC地点の銀貨を回収して、E付近で倒せばよい。

●パターン2
パターン1の①~③のリンゴを回収し、左の写真の瞬間まで、レバーを上に入れたままこの位置で待つ。次の瞬間に下へ少しずつ動くと全ての敵がかたまってくれるので、後は簡単になるぞ。

GAME 3

A地点で少し速度をゆるめて、敵を引き付けておこう。後は図のように動いてアイテムを回収し、B地点で倒せばよい。

GAME 4

ここは簡単。A地点に鈴玉を置いて待ち、敵を引き付けながら右へ動いてまとめ倒しすればオーケー。これでは飽き足らない人は、後述のスキップパターンにトライだ。

GAME 5

ここは難しい。ラインパワーアップを取っていないと、ランダムで火を吹くファイアーを計算通り倒すのが困難だからだ。必ずラインパワーアップしておこう。後はA地点に鈴玉を置いて図のように動けば、全員しびれてくれるぞ。

GAME 6

ここも要ラインパワーアップ。5面同様、全ての敵がしびれてくれる。A地点で鈴玉を置いて図のように動いてみよう。プーカァが目変化しても、しびれに来てくれるから安心。

3面スキップP

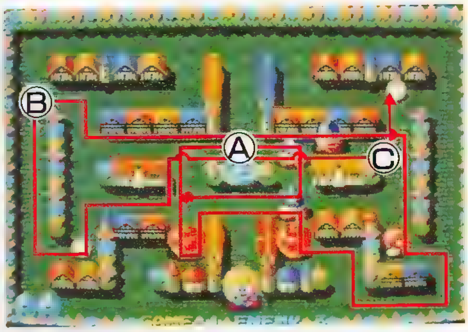
このパターンをするためには、ラインパワーアップを取っていないことが条件。取らないためには、2面でこまめにボタンを連打して、ここで鈴玉スピードアップを出せばよい。A地点で鈴玉を置いてから早目にB地点へ行き、真上から全ての敵が下りて来るのを待ってからC地点に行って倒そう。後は勝手に援軍が当たってスキップ完成。

4面スキップP

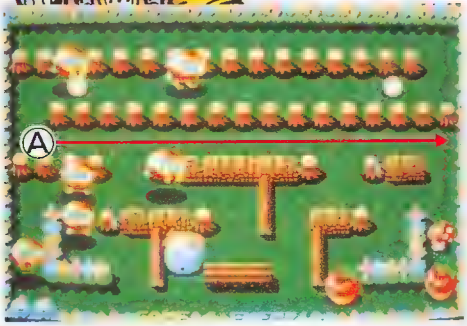
3面のスキップに成功していれば、ここでラインパワーアップが出るはずだ。ここでは逆に出すことが条件である。

最初の地点から鈴玉を置いて動き、A地点で待つ。先頭のプーカァがライン上に来たらアイテムを取り、全員がしびれた瞬間に下へ通り抜けよう。後はC地点まで行き、D地点にプーカァがまとめて来たところで鈴玉を走らせれば完成だ。

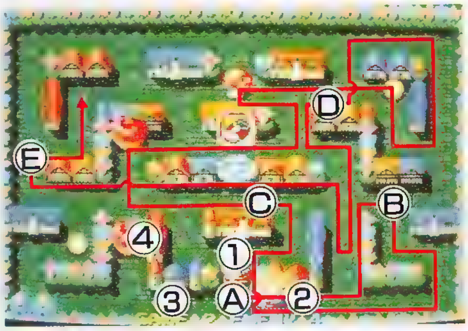
以上、序盤の2界域のパーフェクトパターンを載せてみたけどいかがだったかな?これらをヒントに、第3界域以降も高得点パターンを作りながらプレイしていこう。思いっきり美しいパターン・得点にこだわってこそ、面白さが増していくのだということをお忘れなくー



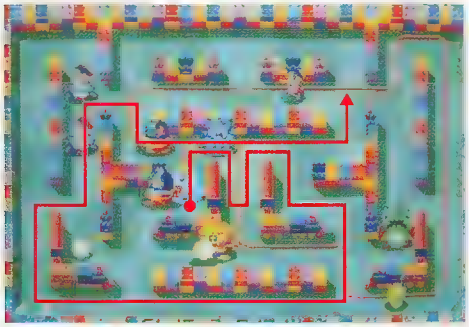
GAME 1

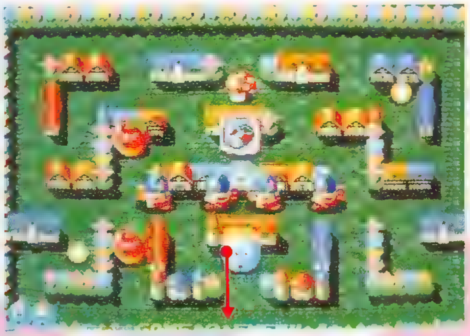


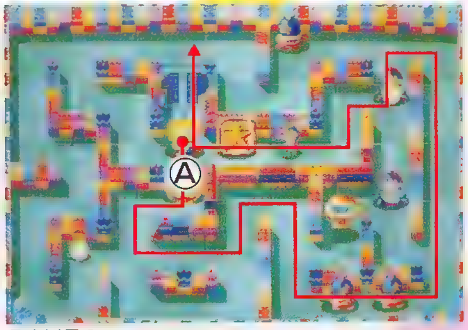
GAME 4



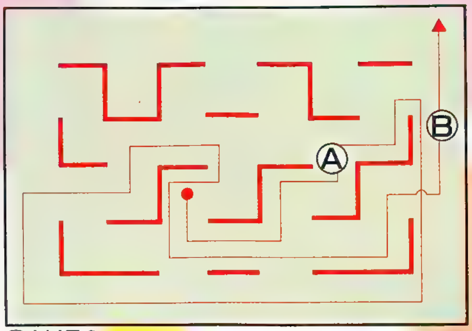
GAME 2・パターン1


GAME 5　※ラインはあくまで目安。

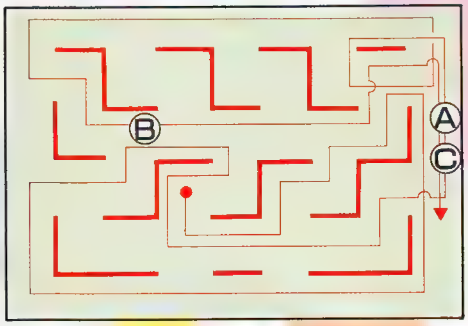

GAME 2・パターン2



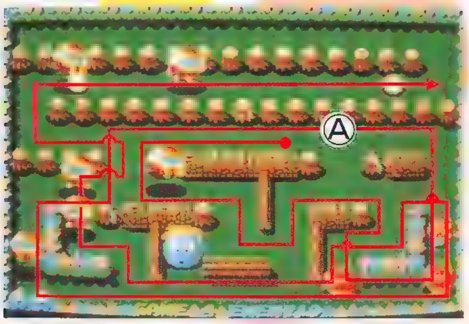
GAME 6



GAME 3



3面スキップP



4面スキップP



ネオジオ
ゴールの向こうに"世界"が見える…
めざせ!栄光のW杯!!
The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
とくてんおう2
©SNK 1994
リアル ファイト フットボール
得点王2
TM
ついに登場!驚異の100メガショック・サッカー!!
"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった!超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ!驚異のスーパーリアルサッカー、待望の新登場!!
使用国を選択してください
FORMATION
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



俺たち、噂の名コンビ。人呼んで"トップハンター"!!
新製品
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
©SNK 1994
海賊退治に、腕が鳴る！痛快冒険アクション新登場!!
TM
名うての宇宙賞金稼ぎ"ロディー&キャシー"が、宇宙海賊を相手に大暴れ！次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージをクリアせよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクション、100メガショックに新登場!!

5月3日 スーパーストⅡX日本一は、こうして決まる!

全国から選ばれた16人!

東京、大阪、名古屋、福岡、北海道、青森、新潟、千葉、奈良から勢ぞろい!!

★準決勝までは3キャラクターを使って対戦!
2本先取したほうが勝ち!!

★決勝は5キャラクターを使用!
相手のキャラを全部潰すまでやります!!

空前のスケールで展開される
決勝大会にをうご期待!

※予選の応募は4月11日で締め切らせていただいております。

かわいい

スーパーリアル麻雀PV

©セタ

とにかくウレシい
動画枚数1000枚

ぴぐ

今回のPVはスゴい。とにかくスゴい。今まで以上にビジュアルシーンが強化されている。

PVでは、ついに動画枚数が1000枚を超えた。PⅣで使われていたのは、3人に対して500枚強。PVも同じく3人なので、1人当たりの動画枚数が2倍になったというわけだ。つまりキャラクターの動きの細かさが2倍になり、アクションの多さが2倍になり…とにかくウレシい。

しかも対局場所は彼女たちの部屋の中なので、脱衣シーンは部屋の中の様子をバックにしておこなわれる。それはベッドの上であったり、窓を背にしてであったりするので、脱衣シーンにおける臨場感が大幅にアップしていて非常に楽しみだ。

も・の・が・た・り

遠野みづき、藤原綾、早坂晶の3人は私立「月浪学園」の2年生。まったく個性の違うこの3人に共通の部分は麻雀が大好きっていうこと。

高校に入学した年に3人で麻雀同好会を結成したまではよかったんですが、もちろんこの人数では学園側には認めてもらえません。

そこで、この春から2年生になったことだし、非公式麻雀同好会を正式な部として認めてもらおうと、活動を始めました。

何度か職員室にはアタックしましたが、まるで効果なし。やっぱり基本的なところから固めていかないとダメなのかな？

この日から彼女たちの部員増員作戦が始まります。入部の資格は麻雀の腕前で3人をギャフンと言わせること。

その新部員候補がモニターの前のアナタ！

もちろん麻雀同好会には部室なんてのはありません。それぞれの女の子の家へ招かれて、さぁ、腕だめし!!

それでは気になる女の子たちのデータを、ぱぁ～っと公開しよう。

早坂 晶

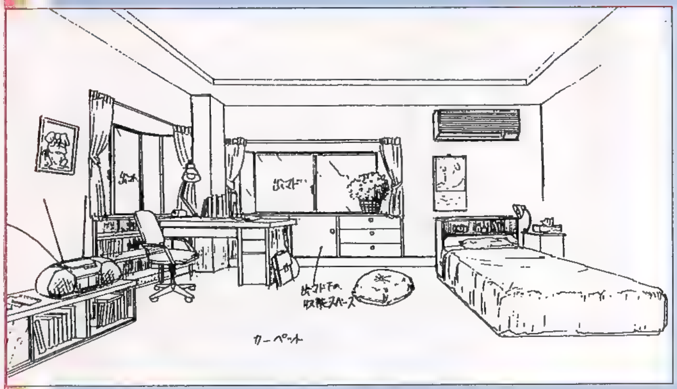
PROFILE

10月12日生まれ（てんびん座）　O型
High：152cm
B：89cm　W：57cm　H：88cm

- 好きなもの：猫
- 嫌いなもの：水泳大会　期末テスト
- 好きなタイプ：ドライブに連れて行ってくれる人
- 将来の夢：許されない恋をして、駆け落ちする
- 趣味：お買い物　お風呂に入ること







台湾で生まれ、12歳までそこで育っている。一応バイリンガルだと本人は言っているが、晶が広東語で話しているのを聞いた者は誰もいない。

台湾で暮らしているうちに自発的に麻雀を覚え、家のメイドさん相手に腕を磨いた。

本場仕込みだけあって、腕前は相当なもの。しかもヤバくなると怪しい手まで使うというクセ者。麻雀では絶対に負けたくないというプライドの高さがそうさせるのだろう。

両親が自由に育てたため、自由奔放で、楽しければそれが一番という快楽主義者である。そのために周りの人は振り回されてしまうことが多いが、持ち前の天真爛漫な明るさゆえ誰にも憎まれないというタイプである。

AKIRA



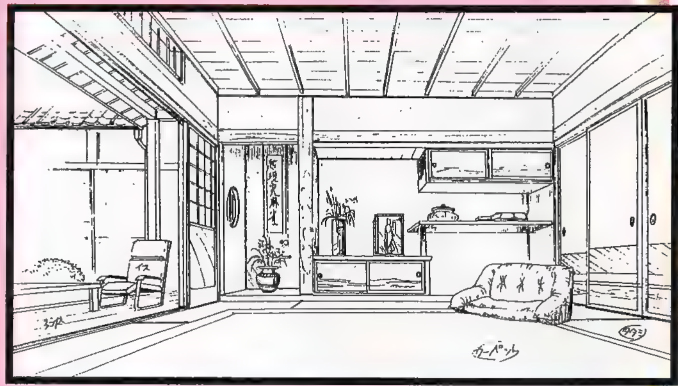


藤原 綾

PROFILE

1月9日生まれ（やぎ座）　AB型
High：169cm
B：79cm　W：56cm　H：85cm

- ●好きなもの：詩　日なたぼっこ
- ●嫌いなもの：玉ねぎ
- ●好きなタイプ：誠実で笑顔の素敵な人
- ●将来の夢：好きな小説家たちのアンソロジーを作る
- ●趣味：料理　読書　ポプリ作り



子供のころから体が弱いため家の中で過ごすことが多かった。そのため他人になかなかとけ込めず、暗い感じに見られがち。でも打ち解けてしまえばやはり今時の女子高生的な面も多分に見せてくれる。

自分が病弱なためか、他人をいたわる気持ちも人一倍強く、優しい性格の持ち主。

なんでも経験してみたい年ごろだが、やはり人よりも一歩引いてしまう控え目な性格が邪魔をしてしまい、なかなか思い切った行動に踏み切れないことが多い。

1年のときに同じクラスになった晶、みづきと仲良しになり、自分にはない2人の積極性にあこがれてもいるが、2人に振り回される毎日である。

AYA

スーパーリアル麻雀女神譚
～興奮から崇拝へ～

©SETA

担当：地走ぴぐ兵衛

いよう、ワシじゃ。久し振りの地走（ニセ者）じゃ。なに、ワシのことを知らぬ?そのようなタワケ者はスラマー送りじゃ。バックナンバーを買って、ワシの存在の大きさを思い知るがよい。

それはさておき、今回はPⅡからPⅤにいたるまでの凄絶な歴史を綴ってみた。スーパーリアル麻雀シリーズの伝統と歴史を存分に味わってくれ。



すべての争いは彼女から始まった。元祖麻雀アイドル、ショウコ。

第1部・女神降臨

それは彼ら初代ビデオゲーム世代にとっては大いなるカルチャーショックだった。画面いっぱいに映し出された美少女が服を一枚一枚脱いでいく。そのこと自体はそれまでにも見なれた光景だったのだが、その少女(ショウコ)のグラフィックが彼らにとっては衝撃的なほど美しかったのだ。

それまで原始的なリビドゥをレバーにぶちまけていた彼らにとって、それは主神セタの与えたもうた女神にほかならなかった。彼らは女神の裸体を拝まんと血まなこになった。しかし女神(ショウコ)は強かった。

彼女の強さは少年たちの財布を空にしてもなおとどまるところを知らなかった。彼らはそれでも彼女に挑戦し続けた。ある賢者は自ら金を出さずに神体を拝もうとして天罰を受け、またある賢者は役満をアガリ彼女の艶やかな裸体を見て満足を覚えた。

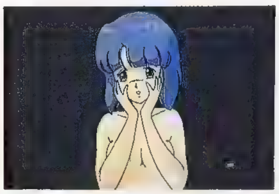
この女神のために道を踏み間違えた民も多いと聞く。今はもう伝説となったショウコ神話の始まりである。

第2部・創生期

『初めにショウコありき。して、大いなる父(セタ)は二人のあらたなる女神を創り給うた。すなわち妹神カスミと姉神ミキである』

世界最古の予言書〝豆本〟の、有名な冒頭のくだりである。

この書物によれば、妹神カスミは力も乏しく、慈愛に満ちていたため、飢えたケモノたちの前に自らの肉体を晒していき、絶大な力を誇り非情をもって知られた姉神ミキは、貧しき若者たちから、最後の一枚の銅貨にいたるまでをも奪い去っていったとされている。



男どもの魂をむさぼりくろうたミキ。彼女のカワイさにメロメロ。

第3部・女神復活

かくして時代は下っていき、

ニューゲームジャングル

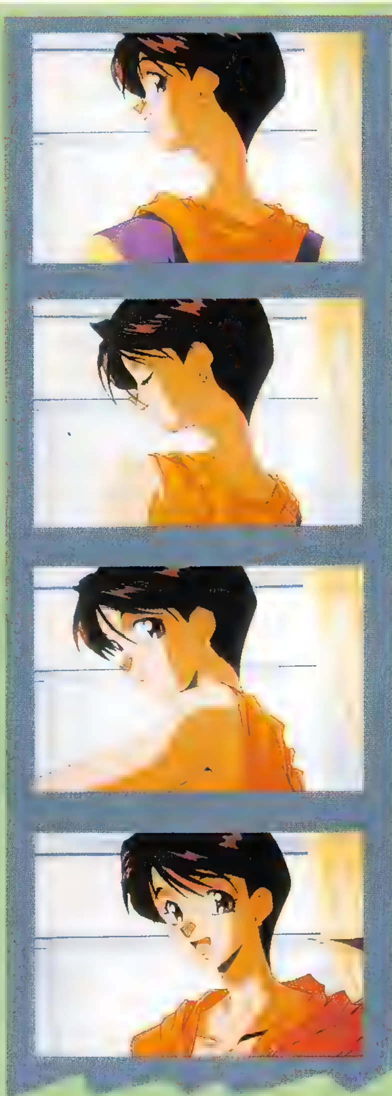
遠野 みづき

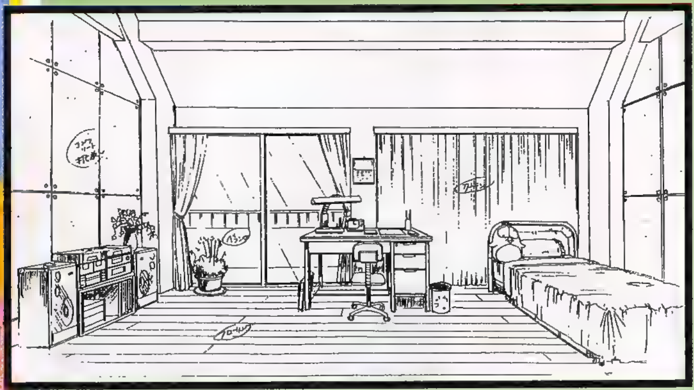
PROFILE

6月27日生まれ（かに座）　A型
High：164cm
B：88cm　W：58cm　H：87cm

●好きなもの：チャーシュー麺　海岸　ディズニーランド
●嫌いなもの：満員電車
●好きなタイプ：ちょっと陰がある知的な人
●将来の夢：海辺の自宅で大型犬を飼うこと
●趣味：スキー　スポーツ観戦







小さいころから体を動かすことが好きで、趣味全般がアウトドア指向。唯一の室内趣味として麻雀が挙げられる。海に雪山にとオールシーズン行動的だが、球技はわりと苦手で、自分でするより観戦するほうが好き。

それもあって学校では普通の部活動には参加せず、晶の勧めで麻雀同好会を結成した。

好奇心は旺盛で、常に先頭にたってみんなを引っ張っていくリーダー的な面を持っている。わりと江戸っ子気質なので、友達に対しては義理堅く、何事にもアツくなりやすい性格だが、晶に対してはいつも抑え役になってしまうようである。

現在は格闘技にこっていてルシアライカに注目している。

MIZUKI

第二次ビデオゲーム世代と呼ばれる、対戦格闘という新分野にスッポリと身を投じた若者たちが世に蔓延してきたころの話である。

彼らの記憶からは、すっかりと3人の女神の存在が消えかけていた。一部の懐古主義者によって灯されつづけてきた女神伝説の火が消えんとしていたある日。

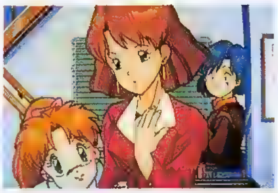
「チッ、なんだよストリート伝説2空いてねえのかあ。ん、なんだ、こりゃ？お、お、コレは…」

モニターに映し出される3姉妹のにこやかな笑顔は、彼の眼を魅きつけて離さないほどのまばゆい神々しさを放っていた。これを見た彼らの脳裏に老人たちの言い伝えが思い浮かんだ。

「その昔、古典メストの中で予言者サータリはこう言ったという。『でかい、オレにはでかすぎるぞ』と。また『ムラムラして待ってろよ』とも言っておる。これは何を意味しているのか…」

彼らは直感的にこれこそがサータリの言うものだと悟った。そして彼らはこれから待ちうける運命に恐怖したのであった。かくして人類と神々との大いなる争いともいえる、最終麻雀対戦の幕は切って落とされたのである。

神族は堅固に陣容を整え、マナの危機にはユウが、ユウの危機にはカオリが加勢として現れた。



3人勢ぞろいでのショット。全員を倒しきることができるか。

それに対し人類は無秩序・無統制なまま敵に当たっては倒れていく。

大勢は決したかのように見えたそのときである。背神の徒・偽りの予言者カルによる驚異録其之四四二（原典：本誌3月号）により、カオリに挑む秘策を授けられた。これにて形勢は大逆転し、人類は三女神を撃破するにいたった。

正史としては残っていないが、その後、復活した大女神ショウコが現れ、またしても人類と激しく争ったという言い伝えもある。

第4部・新生の天使

最終麻雀対戦は終わりを告げ、残されたものは荒廃のみとなったこの地にも光が差し始めた。

惨状を見かねた大いなる主神セタは、荒れ果てた大地に3人の天使を遣わし、いま一度だけ、すさんだ人類の心に希望を与え給うた。

すなわちミヅキ、アヤ、アキラによる新天地の創造が始まることとなった…。



地上に舞い降りた3人の天使。会える日が待ち遠しい。

ん？やっと終わったのか？そういえば発売のほうは、6月ごろになるらしい。アツき血をたぎらせて待て、おっと間違っても鼻血なんか出すなよ。

トリックショットの無敵時間をうまく使え!

ツインイーグルII
Twin Eagle II

ゲーム人間工学(笑)に基づいた新感覚のシューティング!

担当:GED

いきなり最強装備だ!

トリックショットとは、レバーでコマンドを入力することによって、ホーミング弾を撃つことができたり、チャフでミサイルを防いだりすることができたりする、攻守にわたって有効なショットだ。

アイテムによるパワーアップなどは、ほんの少しに限られている。十数種類のショットを使いこなしているプレイヤーは、すでにスタート時から最強装備ともいえるのだ。

もちろん、これらのショットを使用しなくても、人並はずれた腕の持ち主ならばクリアは可能だ。だが、状況に応じてさまざまなショットを華麗に使いこなしてクリアをめざそうではないか。

●トリックショット・コマンド表

扇状連射	←←→ / →→←	A or B / A or B
回転連射	↑から↘orまで回転	A or B
強力ボム	↓↑	C
ホーミングミサイル	↓↑	A or B
ダブルホーミングミサイル	↓↑↓↑	A or B
チャフ	↓↓↑	A
ナパーム	↓↓↑	B
旋回	↑↓↓	A or B or C

トリックショットを有効に活用せよ!

トリックショットで重要なことは、コマンド入力が完成した時から弾を撃ち終わる時まで完全無敵の状態である、ということだ。

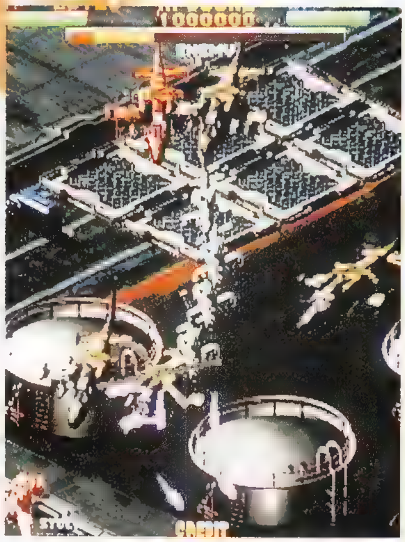
たとえ敵の機体だろうが、ミサイルだろうが、一切当たることはない。これを知っていれば、かなり楽になる場面も多いぞ。

それでは、各ショットの使い方を紹介しよう。

●扇状連射

コマンドで左右に撃ち分け、ボタンで対空や対地を撃ち分けることができるので、合計4種類のショットがある。

これは、主に左右の端に追いつめられてしまいそうな場合の回避に使う。例えば、敵のヘリに左の端に追いつめられた場合、右に向かって対空弾をバラ撒いてザコを一掃しつつ、敵弾を無敵時間中に抜けたりすることもできるのだ。



ザコに混じって中型キャラが突っ込んできたぞ。トリックショットで切り抜けろ!

無敵時間が長いし、通常弾よりも威力がある弾が撃てるので使いやすいのだが、弾を撃ち始めるまでに少し間があるのが欠点だ。

●回転連射

自機が弾をバラ撒きながらぐるっと一回転するという攻撃で、扇状連射よりも広範囲をカバーする。これも、ボタンによって、対空と対地を使い分けることができる。

対空の場合はショットを当てやすいのだが、対地の場合は自機のすぐ近くにある物に対して当てることができないので、いまいち使いにくい。

だが、無敵時間がすごく長いので、ザコを一掃したりするには扇状連射よりもこちらのほうがオススメ。



通常のボムみたいだが、出てる時間が長いのだ。

●強力ボム

ボムの持続時間が長くなる効果があるので、カタい敵が多く出てきた時などに有効だ。

どうせボムを使うなら、こちらの強力ボムをオススメしたいのだが、ギリギリまで追いつめられた時にコマンドを入力してボムを使うのはちょっと難しい。そんな状況でもコマンドを入力する余裕があるのなら、他のトリックショットを使おう。

パワーゲージがレッドゾーンまでいってしまって、トリックショットが撃てない時や、トリックショットで回避する余裕がない時のために、ボムをとっておいたほうがいいのだが、ボムのアイテムは多めにでるので、あまり神経質になる必要もない。

●ホーミングミサイル

敵を自動追尾するミサイルを2発発射する。これも、ボタンで対空と対地を使い分けることができる。

対空は使いやすいのだが、対地ミサイルは追尾を始めるのが遅いので少し使いにくい。

コマンドが簡単で、ゲージの減りも少ないので一番多用するショットだ。

●ダブルホーミングミサイル

ホーミングミサイルを4発発射する。これも、ボタンで対空と対地を使い分けることができる。

単純に考えると、ダブルのほうが良いのだが、コマンドを上下にキッチリ入力しなければいけないので、こっちのほうが使いにくいのだ。ゲージの減り方は、さほど変わらないので、余裕があればこっちを使ったほうがいいぞ。

●チャフ

自機のまわりに弾幕を張って、近くの敵を攻撃したりミサイルを防いだりする。チャフは重ねて使うことができるので、消えそうになったら次のチャフを張っておくこともできるぞ。

ミサイルが多い時には、かなり重宝するのだが、ショットで壊せない弾を防ぐことはできないので気をつけるように。

●ナパーム



4発同時にホーミング発射!

ニューゲームジャングル

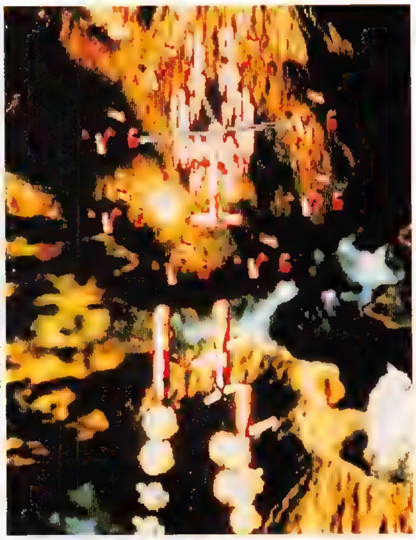


通常弾は、チャフで防ぐことはできない。

ナパーム弾を投下して地上の敵を焼き尽くす。威力はあるのだが、着弾するまで少し間があるので、いまいち使いにくい。

●旋回

これのみ、回避行動になる。自機が旋回している間は無敵で、旋回中にまき込んだ敵機にダメージを与えることもできる。かなり長い間無敵になっているので使いやすいぞ。

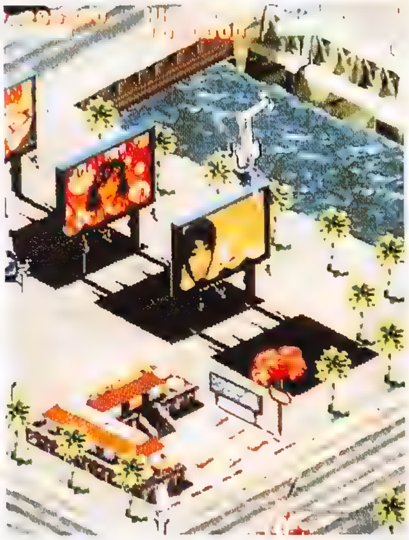


後方からのミサイル群も、チャフがあれば大丈夫。

カニを使ったボーナスもあるぞ

1面の市街地にある、カニの看板を撃つと、カニがぴょこんと飛び跳ねるので、さらにバンバン撃ち込みどんどん先まで連れていくのだ。カニに弾を撃ち込むと点数が入るので、遠慮なく稼いでくれ。

すると、前方には川が見えてくるじゃないですか。さあ、君はカニを川に帰してあげるのか？それとも…



看板になっているカニを、撃て!!

こんなにすばらしい原画があったなんて！

まるで、写真を見ているみたいに超リアルなCGがあったのだ。ここでは、その数々を見てもらおうというワケなのだ。

たとえ、ザコキャラの戦車であろうと、背景のビルであろうと、ビシッと描き込んである。実際のゲーム画面の写真と比べてもらえばわかるのだが、何でこんな小さなキャラクターなのにここまで描くのだろうと思わせるものもあった。

キャラクターには、それぞれワイヤーフレームによる3Dモデルがあるのだ。例えば、オープニングデモに使われている実写のようなヘリも、プレイヤーが操作するヘリも、元になっているモデルは同じで、それぞれ大きさや角度などを変えて使っているというわけ。

やはりこのゲーム、デモのグラフィックを見てもらいたい。まるで、映画のワンシーンを見ているかのような美しいデモは、一見の価値ありだぞ！

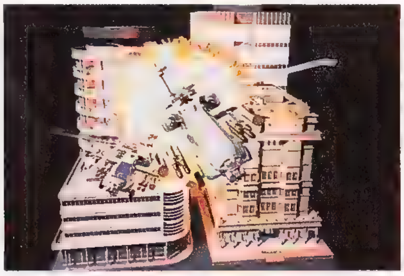
元になっているCGとゲーム中のキャラクターを並べてみたぞ！



自機の元となっているワイヤーフレーム。



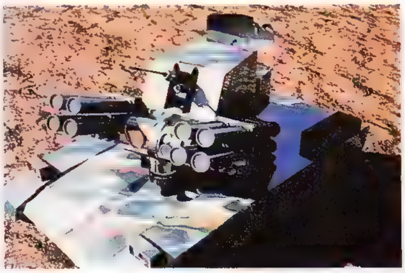
右のCGを加工したものがコレ。みんなこのように作られている。



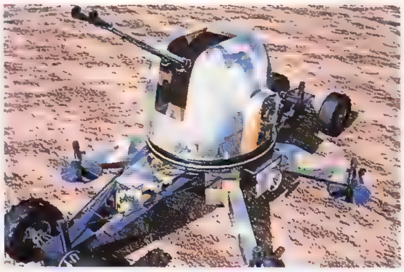
ビルなどのCGを合成して、こんなこともできる。



最初に出てくるザコヘリでさえこのカッコよさ。



迷彩がキレイな戦車だ。1面から登場するぞ。



なんと、ちゃんとタイヤまで付いていたんだね。



上のCGがこのヘリなのだ。



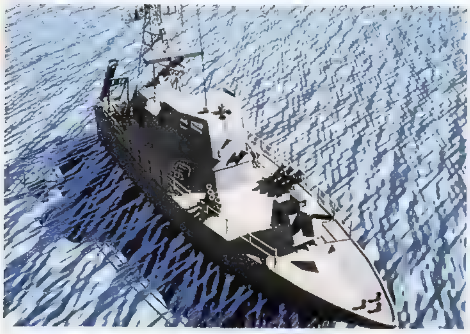
ゲーム中では、こんなに小さくなってしまう。残念。



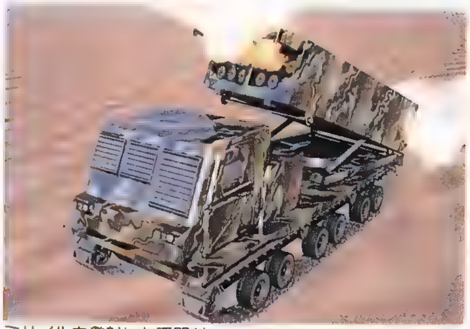
スコア表示までもがCG起こしなのだ。

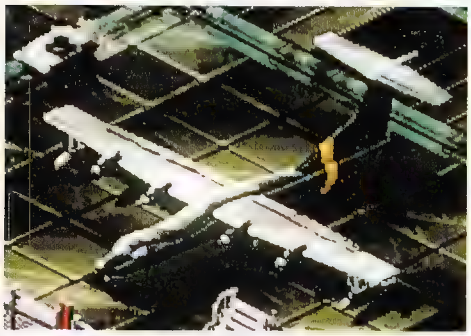
気合いの入ったCGはどう？
次号はとうとう攻略だ。お楽しみに！

ツインイーグルⅡCG集！


甲板に物騒なモノがあるけれど、何に使う気だ？

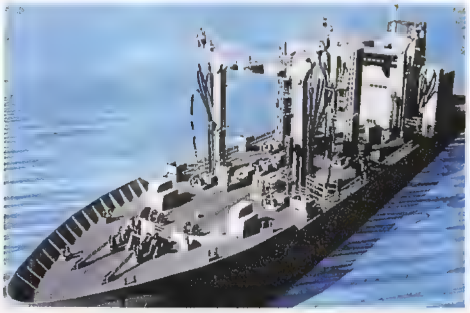

なまいきなヘリが飛んできたぜ。ミサイルでもブチ込むか！


ミサイルを発射した瞬間だ。


コイツはべつに攻撃してくるわけではない。

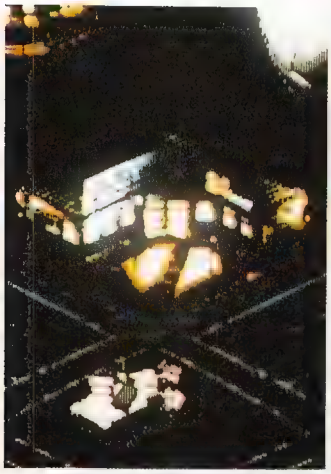

まるで写真みたいだよね、ホント。


ページ左上のCGとは、何かが違っているようだ。


これだけのものがボツキャラなんて！


これだけ大きいとローターも7枚必要なのかもしれない。


後半にでてくるボスキャラ。武器もいっぱい積んでるみたい。


この他にも探せばいろいろ面白いものが見つかるぞ。

セタは24時間営業？

背景の街に、24時間営業のコンビニがあるのだが、なんとその店名がセタなのだ。ひょっとして24時間労働で年中無休なのか？


トリックショットの無敵時間中に撃ち込め！



ボス直前に、こんな警告がある。気合いを入れろ！

ニューゲームジャングル

君も、プロゴルファーに仲間入り!

ゴルフィング グレイツ2

レイク・アイランド・コースの
2番ホールを攻略。
池ポチャをビビるな!

担当：松っちゃん

3つあるゲームモードの紹介

前回では操作系など基礎的なことを説明したが、今回は実際にコースなどの本格的なことについても説明しよう。

まず、前回触れなかったプレイモードの紹介から。3つのゲームモードは全て18ホール、つまり2コースで成立している。

●ストロークプレイ

ゲームスタート時に2ホール分のプレイ権（画面左上の表示）を持ち、1ホールプレイするごとにプレイ権が1減少する。バーディー、イーグルなどアンダーパーの時は、プレイ権が1追加される。ほかにボーナスとしてドラコン賞、ニアピン賞を獲得した場合は、1ホール分のプレイ権が得られるのだ。

●トーナメントプレイ

1ホール終了ごとに順位が更新され、変動するボーダーを下回るとゲームオーバー。

●マッチプレイ

2人同時のみのプレイモード。ホールごとに勝敗が決まり、打数が少ないほうが勝者となる。1ホール終了するとゲームオーバーになる。「対戦格闘のように負けた人がお金を入れて続けてください」と、開発者からのメッセージ。

変更点が一つ。前回はラフに入ってもレベルメーターは早く回らないと書いたが、少し早く回るようになった。

狙え!アルバトロス!! コース実践攻略だ

今回攻略するコースは、レイク・アイランドの2番ホール。使用するプレイヤーは、ロングヒッターだ。516ヤード、パー5。普通にプレイするならフェアウェイを確実に狙って右にショットするのだが、それではおもしろくない。浮き島を狙うのだ（でも、あの島から2打目を打つ時、泳いで渡るのか?）。浮き島に1打目をのせると、グリーンに2オンできるのだ。つまり、2打目によってはアルバトロスも可能に。

まず、1打目は、0Wで90%の強さでショットする。パワーメーターは20マス、つまり18マス目からショットすればいい（1マス5%の強さ）。しかし、風を計算に入れないと池ポチャになるので注意。

次に2打目。残り距離が少ないので当然高く上がるクラブを使うことになるだろう。すると風の影響を非常に受けやすい。あと、アプローチのコツだが、1つ大きめのクラブを使って（パワー全開で打つのでなく目盛りを余らせて）ショットしたほうがいい結果がでるぞ。



風が5m/sもある。右にかなり流されるぞ。

さて、君はアルバトロスを取れただろうか?次回は、紹介するホールを増やすので期待して待っていてくれ。



これが、プレイモード選択画面。

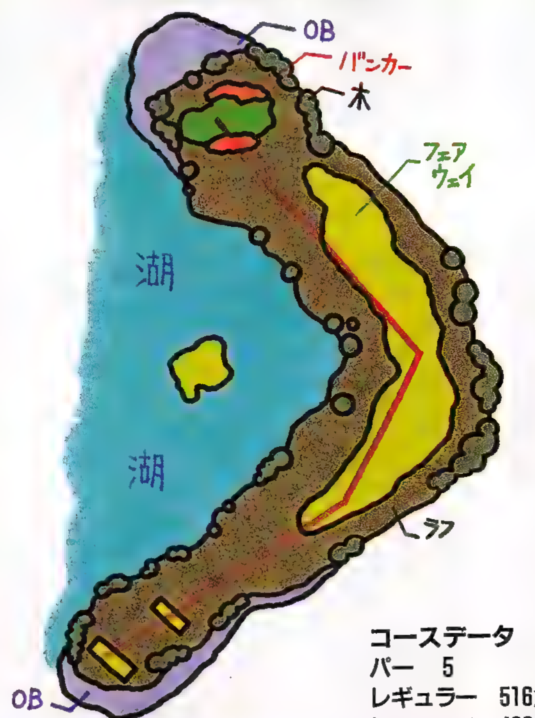


左上の小さい数字がプレイ権。今は、プレイ権0。



やった!ドラコン賞を獲得した。プレイ権プラス1。

コース見取り図



コースデータ
パー　5
レギュラー　516yard
レディース　462yard

持ちクラブと飛距離

ロングヒッター	
ドデカメタル	
0W	300Y
2W	260Y
3W	240Y
コンポジット	
1I	220Y
3I	200Y
4I	190Y
5I	180Y
6I	170Y
7I	160Y
8I	150Y
9I	130Y
P/W	120Y
S/W	100Y
セラミック	100F

いよいよ次号から攻略開始!

ライトブリンガー

今回は予習という意味でざっと見てくれ。

担当：SIVA



とりあえず美しいグラフィックに見とれてくれ！

今回からは、敵キャラに対しての基本戦法やキャラ別の進行手段を解説するぞー

基本は縦ラインから近づいて投げだ！

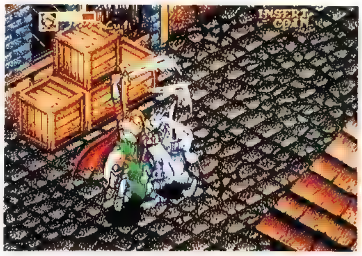
このゲームの敵キャラは前半はともかく、後半は意外といやらしい攻撃をしてくる。

このいやらしい攻撃をくらわずに楽に敵を倒す方法がある。それは**「縦ライン投げ法」**だ。この方法は敵キャラと密着すれば自動的につかむ（投げの体勢に入る）ことを利用したもので、縦のラインから接近すれば、攻撃をくらうことなく投げることができる。

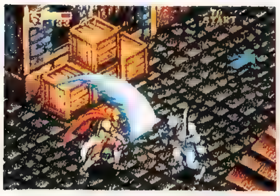
このパターンは慣れるまで少し練習を必要とするだろうが、慣れてしまえば気持ちよく投げることができるぞ。



物語の始まり…



アッシュのため攻撃、アークソード。上空には強いっス。



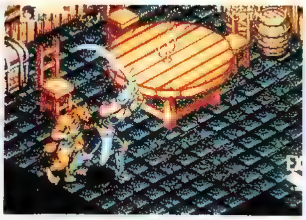
必殺技のバーサーク。とにかく暴れまくるぞ。

しかし、このパターンを使う上で注意してほしいことがひとつある。それは投げをレバー横＋Aボタンの通常投げにすることだ。

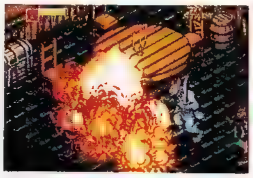
理由は、通常投げのほうが体力を多く奪うことができるからだ。レバー下＋Aボタンの投げは、いわゆるつかみ系の投げになっているが、体力の減りは少ないぞ。

投げるなら「通常投げ」、覚えておこう。

ため攻撃、必殺技の有効な使い方



これがグレンの一刀両断だ。



分かりにくいけど、グレンが爆発の中心にいます。必殺技「爆砕陣」

ゲームを進めていく上で重要な、ため攻撃・必殺技の有効な使い方を説明しよう。

ポイント① ため攻撃

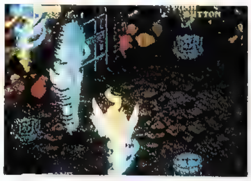


エルフの弓矢は連射がきく。スキが大きいけどね。

ここでいう「ため攻撃」とは、その名の通り攻撃ボタンを押し続けることでためることのできる攻撃のことである。

一口に言って、この攻撃の利点は通常攻撃より威力にすぐれていること、全般的にリーチが長いことが挙げられる。

ただし、ため攻撃はためた時間の長さにより、威力に差が出る。



エルフの精霊召喚は、精霊が当たらない場合もある。

これがどういうことを意味するのか?鋭い人はお気づきだと思うが、つまりため攻撃の威力を上げようと思えば、それだけ攻撃できない状態が続くということだ。

そこで、ため攻撃を有効に使うために、いかにうまくためを作るかが問題になってくるというわけだ。

現在のバージョンでは、キャラを移動させせながらためることができるので、敵の背後に回りこみつつためることが可能になっている。



魔術師のため攻撃。杖によっては使える攻撃になる。

前に書いた「縦ライン投げ」法に組み合わせて使えば、スムーズにためを作ることができるだろう。

ポイント② 必殺技

いよいよ必殺技の説明に移ろう。

必殺技は各キャラ最大3回まで使うことができる。しかし、ゲーム中に必殺技アイテムを取ることにより補充は可能なので心配しないでもらいたい。

必殺技の使いどころは、ずばり中ボス・面ボスに対して使うのがいいと言える。

各キャラの必殺技は、どれも広範囲に攻撃するものなので、体の大きい（判定の大きい）中ボスや面ボスには、効果てきめんだ。



ハデハデなメテオストライク。隕石が降っているのが分かるかな?

必殺技はボス部屋まで温存しておくことを覚えておこう。

やればやるほど深さが見える!

今回は、攻略前の予習ということで、攻略するにあたっての基本戦法を書いてきた。

次号からの攻略にも期待してくれー

4人の王子を使いこなせ！
4人同時プレイ可能!!

おてんきパラダイス SNOW BROS. 2

スノーブラザーズAGAIN!!　特に前作やったことのない人は必ずプレイしてみて。

担当：過労死寸前(松)

あのスノーブラザーズが帰ってきた！

雪の王子「ニック」が、3人の仲間を連れて帰ってきた。前作をプレイしたことのある人はもちろん、全く前作を知らない人にも楽しめる内容になっているぞ。

個性のある4キャラを紹介するぞ

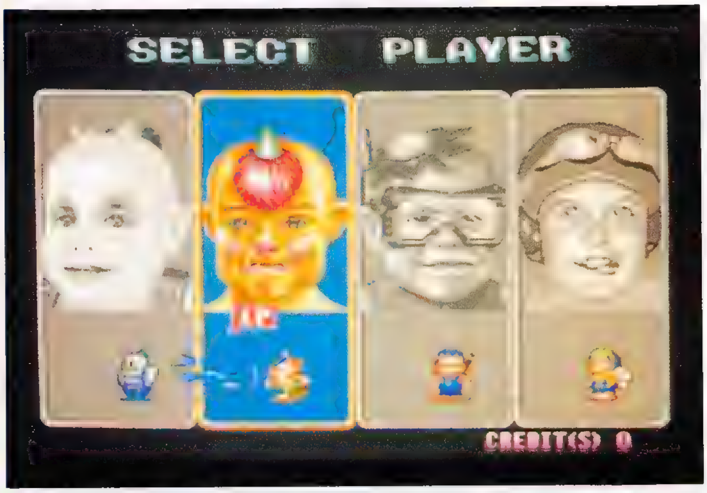
●雪の王子「ニック」
前作の主人公。攻撃方法は、敵を雪玉にしキックすると、下のフロアにゴロゴロ転がり他の敵も雪玉に巻き込む。

●雨の王子「ロイ」
水の弾で敵を大きな水玉のようなものに包み込む。キックすると水玉がはじけ左右に水が流れて敵を巻き込む。

●風の王子「リチャード」
敵を口の中に吸い込んで、竜巻にして吐き出す。途中で吸い込みをやめると、敵は風に包まれて動けなくなる。竜巻は、上のフロアを伝って敵を巻き込みながら昇っていく（ちょうど、ニックの雪玉と逆の動きだ）。

●雷の王子「ボビー」
敵を雷で包み込む。キックすると、雷は飛んだ方向の壁にぶつかり反射して、斜め上、下方向にフロアを伝って飛んで行く。

雨の王子が一番使いやすいと思うのだが、まとめ殺しを狙うならやはり雪の王子が使えるだろう。キャラ差がはっきりとしているのでいろんなキャラをやり込もう。



この4人が、使えるプレイヤーたち。

基本操作とパワーUPアイテム

雪の王子を例にとって操作系をチェックしてみよう。8方向レバー＋2ボタン。まず、ショットボタンで敵を雪玉にしてみよう。雪玉にしてからショットボタンを押すと、あら不思議。サッカーボールのように雪玉を蹴るのだ。ゴロゴロ転がった雪玉は、下のフロアの敵を巻き込んでいく。ジャンプボタンは、フロアの移動。レバーを下に入れると下のフロアへ移動するのだ。

あと応用編だが、うまく一度のキックで敵を全滅させると、特別ボーナスとして上から御祝儀袋が降ってくる。大量得点のチャンスだ。

■パワーUPアイテム
○スピードUP…赤色のカクテル（移動速度が上がる）
○レンジUP…黄色のカクテル（ショットの距離がのびる）
○パワーUP…青のカクテル（ショットのパワーUP）
○無敵…優勝カップ（体が大きくなり一定時間無敵になる）

ほかに、得点アイテムもいろいろあるぞ。

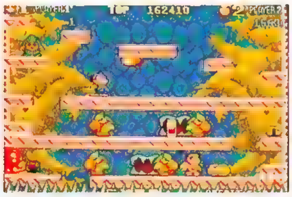
さて、気になる画面の下のEXTRAの表示。実は下の5文字すべてを集めると、1UPするのだ。



集めた文字は、黄色く表現される。

名作、ワードナの森みたいな縦スクロール面もあるのだ！

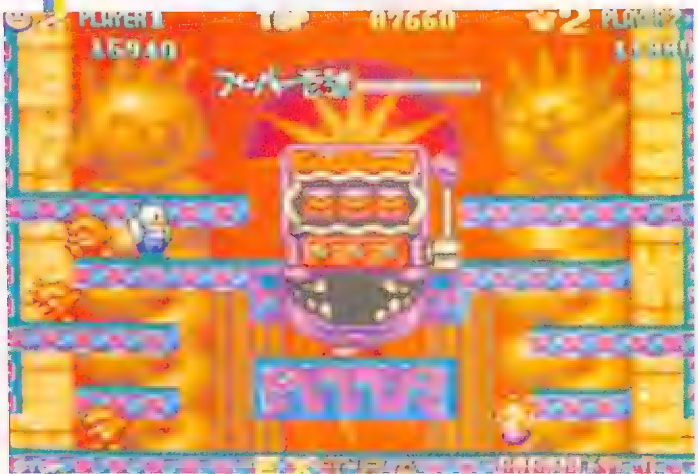
ゲームの構成は、全6ワールド。5フロアとボス面の6面が1ワールドになっているものと、縦スクロール面のみが1ワールドとなっている2種類があるぞ。縦スクロール面が非常におもしろいのだ。縦スクロール面は敵を倒すのがクリア条件ではなく、最上段に上がることがクリア条件なのだ。上下に動くエレベーター、消えたり、現れたりする床など、非常にバラエティーに富んでいるのだ。アクションゲームに飢えてる人は、やるしかないぞ。



写真じゃ分かりにくいが、ワールド3の縦スクロール面。

ちょっとボス攻略

1面ボスのフィーバー1号について攻略するぞ。1人目のボスということでボスの練習面みたいな感じになっている。ボスのスロットがスリーセブンになるとザコを上方に飛ばす。この降ってくるザコがこのボスの攻撃のメインとなるぞ。ボス本体も体当たり攻撃もしてくるが恐れるに足らない。うまく、上から降ってくるザコを雪玉（ニックの時）にして、キックで飛ばしてダメージを与えよう。



こいつが、1面ボスのフィーバー1号。

早くゲーセンでプレイしたいッス

展開が早く、難度も低めにおさえてあり、とっつきやすいのでぜひ一度はプレイしてほしいぞ。1コインクリアした人も、究極のまとめ殺しパターンを作ってみれば楽しいのではないだろうか。



このうさちゃんは、何面のボスでしょうか？（ヒミツ）

増刊予報

新刊予報



バーチャファイター増刊をだいたん予報！

いつもの増刊とはナニかが違う！それが『バーチャファイター増刊号』だ。着々と全貌を現しつつある『バーチャ増刊』の一端を、速報でお届けしよう。何よりウレシイのがセガさんの全面バックアップ！開発者のインタビューはもちろん、最先端ポリゴンゲームをわかりやすくひもとくハード講座。さらに設定資料ギャラリーには発売前に涙のボツとなったキャラや設定も満載して、「セガさん大放出!!」状態だ。もちろん攻略部分は㊙データを基に作ったセガお墨付き！待て、5・19!!

バーチャファイター増刊号
5月19日発売!!

新刊予報

スーパーストⅡX増刊に熱い手紙を超特急で募集中!!

スーパーストⅡX増刊読者投稿の掟

おっす。俺はケンだ!!今度、ゲーメストから俺らが出演するスーパーストリートファイターⅡXの増刊が発売されることになったらしいぞ。増刊といえば、俺はスパゲティーとスケボーに続いて読者投稿コーナーが好きなんだな。いつも見ていて感心するよ、あのキレイなイラストには。そうそう、なにやら今度の増刊でもイラストを大募集するらしいぞ。締め切りは5月10日までだ。俺のちょ〜カッコイイイラストをたくさん待ってるぜ。送ってくれんかったらファイヤー昇龍拳だぞ!!

スーパーストリートファイターⅡX増刊
6月19日発売予定　予価1280円(税込み)



予報
NUMBER

既刊告知



サムライスピリッツ
定価1280円



最新格闘ゲーム2
定価980円



餓狼伝説スペシャル
定価1280円

スーパーストリートファイターⅡ

定価1280円
好調発売中だ!!



新刊予報

4月19日発売!!

龍虎の拳2

定価1280円（税込み）

龍虎2増刊はここを見てくれい！

はぁ〜い♡私ユリちゃん。今度、ゲーメストから私の出演している龍虎の拳2の増刊がでるんですって。何でも、開発者描き下ろしイラストや設定原画がいっぱ〜い載ってるそうよ。しかも、それだけじゃないそうよ。ゲーセンとかぁ、ネオ・ジオなんかで役立つ対CPUや対戦攻略が載っているんだってェ。それに加え今回は前作の龍虎の拳の攻略もあるっていうんだからウレシイわよねェ。あっ、そうそう付録に特大ポスターが付いてくるのを忘れてたわ。これだけ内容が濃いってことはよゆうっちよ〜ん♡



新刊告知



ギャルズアイランド3

定価1280円（税込み）

3月19日発売！
快調売り出し中!!

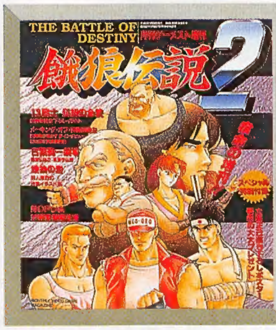
増刊 EXTRA

既刊告知

ゲーメストのバックナンバーを本屋さんで注文するのだ！発売前の増刊号を、発売日に寝坊して買い逃してしまっても注文しておけば安心だ。なにしろ、君のための増刊号はキープされているのだから。さぁ今すぐ本屋さんで注文だ!!



ギャルズアイランド2
定価1280円



餓狼伝説2
定価1200円



最新格闘ゲーム
定価980円



ワールドヒーローズ2
定価1200円

迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第7弾

SUPER STREET FIGHTER II X

Grand Master Challenge

QSOUND™

QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
QサウンドTMはQサウンド社の商標です。



株式会社カプコン®
大阪／〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号　東京／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
※カプコンソフト情報／大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。
カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード)をさしあげます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)

CAPCOM®

ストII新時代!!
スーパーコンボに、
（一発逆転究極連続技）
すべてをかけろ。

ゲーメスト
May 5・15 1994
No.114
平成6年5月15日発行(毎月2回15日,30日発行) 第9巻第10号通巻114号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)1921
定価500円(本体485円) 送料124円



雑誌22443-5/15 Printed in Japan
T1022443050502